月刊ゲームラボ
特別編集

# ファミコンクエスト

冨島宏樹
TOMISHIMA HIROKI

FAMICOM QUEST

## 世界を征したゲーム機のすべて



三才ブックス



ドッド絵協力:**楽煮**
http://nantara.kenkenpa.net/

ドッド絵協力:**yoshi**
http://yspixel.jpn.org/index.html

# ファミコンクエスト

月刊ゲームラボ
特別編集

冨島宏樹
TOMISHIMA HIROKI

FAMICOM QUEST



## 世界を征したゲーム機のすべて

三才ブックス

月刊ゲームラボ特別編集

# ファミコンクエスト



FAMICOM QUEST

冨島宏樹

TOMISHIMA HIROKI

# はじめに

本書では、国民的ゲーム機と呼ばれたファミコンが歩んだ12年の歴史、ファミコンで目まぐるしい進化を遂げた各ゲームジャンル、ファミコンから生み出されていった現象やムーブメント、という3点にスポットを当てて、当時の空気に迫っていきます。

家庭用ゲーム機として初めて大成功を収めたファミコンは、同時に誰も味わったことのない刺激に満ち溢れた世界を見せてくれました。それはプレイヤーだけに限った話ではありません。ゲームメーカーやクリエイター、盛り上がりを敏感に察知した出版社や市井の玩具店に至るまで、誰もが手探りでこのフロンティアを開拓していこうとしたのです。だからこそ、洗練された現在のゲームを取り巻く環境では考えられない、カオスな状況がファミコンにはありました。

あちらで新たなゲームジャンルが生まれたかと思えば、こちらで何に使えばいいのか分からない周辺機器が登場。儲け話を聞き及んだ異業種メーカーはファミコンに参入し、街にはゲームショップが乱立する中、嘘か本当か分からない裏技情報に子どもたちは一喜一憂したのです。今振り返れば、そこにはバカみたいなムーブメントや怪作、無残に敗れた挑戦の跡がありました。しかしそれらの失敗も、全世界を席巻した『スーパーマリオブラザーズ』のような歴史的な成功も、すべて含めてファミコンという現象は形作られていったのです。

ただ「懐かしい」の一言だけで終わ

らせられない、そして綺麗事ばかりでもない、当時ならではの混沌と熱狂。それが本書を通じてほんの少しでも伝われば幸いです。

本書の後半で触れていきますが、ファミコンの歴史は新作ソフトの供給がとっくに無くなり、ハードの生産すらも終了した 2015 年現在でも、連綿と続いています。“現在” に繋がる “過去” を振り返り、知っていくことは、決して無駄ではないはずです。

いま一度、ファミコンを知る冒険(クエスト) へと出かけましょう。

何故、誰もがあれほど夢中になったのか。

ファミコンが秘めていた魅力を、謎を、思い出を。今こそすべて征服(コンクエスト) するために。



# ファミコンクエスト

## CONTENTS



第1章

# ファミコン クロニクル

FAMICOM CHRONICLE

1983年のファミコン発売から最終作となる『高橋名人の冒険島IV』がリリースされた1994年までは12年間。この期間にファミコンは一大ブームとなり、数多の名作タイトルを生み出し、そして後継機へとバトンをつないだ。そんなファミコン12年の歩みを、各年々の代表作とともに振り返る。

FAMICOM CHRONICLE_

# 1983年

## 誕生の年

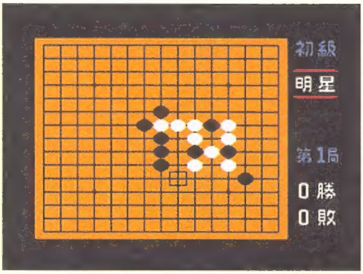
1983年7月15日、“ファミコン”ことファミリーコンピュータの発売。老舗の花札、トランプメーカーながら電子ゲームにも積極的に挑戦し､「ゲーム＆ウオッチ」を成功させた任天堂の新たな一手だった。

同時発売のソフトは『ドンキーコング』『ドンキーコングJr.』『ポパイ』の3本で、すべてアーケードからの移植作。同年内には『マリオブラザーズ』も登場し、そのいずれもがファミコン最初期を支えることになる。そのころはゲーセンで遊ぶゲームこそ主流であり最先端｡「アーケードのゲームを家で心ゆくまで遊びたい」とはゲーマー共通の夢であり、だからこそファミコンも最初に移植作をチョイスしたのだろう。当時は任天堂もアーケードゲームを制作しており、最初の弾としてはおあつらえ向きでもあった。

実際各タイトルの再現度は高く、特にグラフィックは一見オリジナルのアーケード版と見劣りなく感じられるほど。当時の家庭用ゲーム機の中では十分すぎるほどの高スペックだった。本体価格1万4,800円は、子どもには高い買い物とはいえ、その性能を考えれば破格そのものだったと言えよう。その一方で本体は遊び心に満ちあふれており、例えばIIコンのマイクは「画面から自分の声が出たら面白いだろう」との考えから、具体的なゲームでの使用方法が決まっていないままに採用されたという。

子どもが親にファミコンの購入をねだる口実として……ばかりでもないだろうが、この年から教育ソフトが登場していた事実も忘れてはいけない。『ポパイの英語遊び』『ドンキーコングJr.の算数遊び』は、ゲームが娯楽だけでは終わらない可能性を垣間見せてくれた。また、任天堂は家でゆっくり遊べる家庭用ゲーム機ならではのタイトルも投入。『五目ならべ 連珠』を皮切りに定番作品が発売され、これらはロングヒットとなった。『麻雀』『ベースボール』は最終的な売上本数が200万以上に達し、密かな人気タイトルとなっている。“ファミリー”の名に恥じない、年代を問わないラインナップがこのころから用意されていたわけだ。

高性能＆低価格のハード、そして早くも多彩なソフト。盤石の態勢でスタートを切ったファミコンは徐々に人気を得て、やがて1年間で販売台数300万を超えるヒット商品となる。しかしこの華やかなデビューも、まだまだ序章に過ぎなかった。




『五目ならべ 連珠』(任天堂／8月27日発売)

## ファミコン発売までの任天堂

1889年創業と長い歴史を持つ任天堂。その歩みは波乱万丈そのものと言える。新事業へ果敢に挑戦するも経営がピンチ、そこで大ヒット商品が生まれ起死回生、という奇跡を何度も繰り返しているのだ。

とりわけ1960年代の多角経営化は語り草で、インスタントライスやベビーカー、果てはタクシー事業にラブホテル経営までも行い、そのほとんどで失敗。ちなみにこのピンチは横井軍平が開発した玩具「ウルトラハンド」や、簡易ピッチングマシン「ウルトラマシン」などのヒットで乗り越えたという。

1970年代になると、ブームが過ぎ去って閉鎖したボーリング場を使い、社運を賭けてレーザークレー射撃場を全国に開設。これは最初こそ盛況だったが、オイルショックの影響で客足が遠のき、またも経営の危機を迎えることになる。そこで、任天堂が活路を模索したのがテレビゲームの世界だった。

1977年に初の家庭用テレビゲーム機「テレビゲーム6」「テレビゲーム15」を発売、続けて参入したアーケードでは『ドンキーコング』などで人気を集める。そして1980年には携帯ゲーム機「ゲーム&ウオッチ」が大ヒット。窮地を脱するに至る。そして、ここで生まれた利益を投入して、世に送り出されたのがファミコンだった。

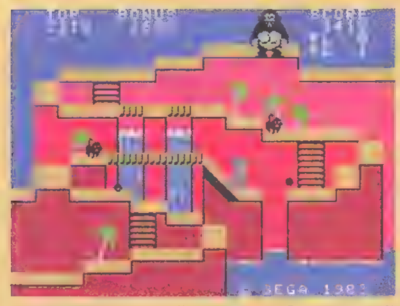


写真は「テレビゲーム6」。同発の「15」の廉価版にあたり、内容は『ポン』的なテニスゲームが主だ。

## そのころのライバルハードたち

家庭用ゲーム機の先駆けとなったイメージが強いファミコンだが、実は発売当時にはかなりの数のライバルハードが存在していた。1983年の家庭用ゲーム機情勢を見ると、1981年に発売されていたエポック社の「カセットビジョン」がすでに一定シェアを獲得済み。バンダイは1982年に「インテレビジョン」、1983年に「アルカディア」「光速船」と立て続けに新ハードを投入し、市場の確保を狙っていた。一方パソコン市場は、ゲーム機としての活用も意図したホビーパソコンが活況をみせていて、トミーが16ビットCPUを搭載した「ぴゅう太」を引っさげて参戦し、タカラも「ゲームパソコンM5」を発売。カシオからも「PV-2000」がリリースされている。またこの時期に、アスキーの呼びかけによって共通規格の「MSX」が誕生。松下電器やソニーなど大手家電メーカーがこの規格で次々参入を果たした。

なお、後に家庭用ゲーム機の世界で長く任天堂のライバルとなるセガも、この時点で自社ハードを投入している。その、セガ初の家庭用ゲーム機となった「SG-1000」は、発売日がファミコンとまったく同じだった。なにやら因縁を感じさせる話である。




SG-1000最初期のソフト『コンゴボンゴ』。『ティップタップ』というアーケードゲームの移植作だが、もはや別物の仕上がりだった。

# 1983年の話題作

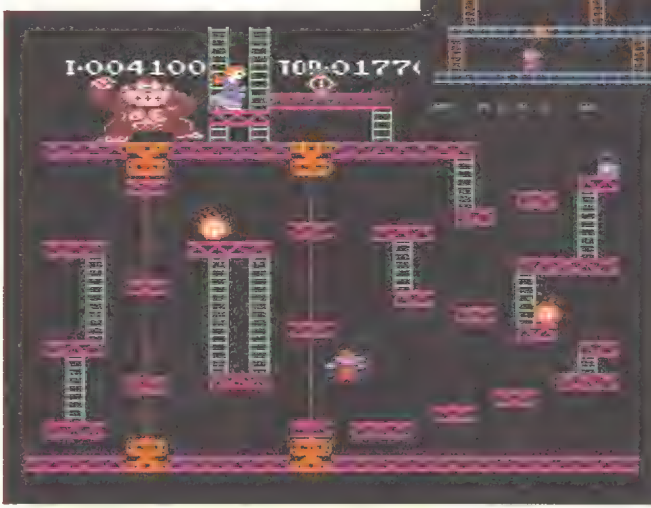
アクション

## ドンキーコング

●任天堂／7月15日

ファミコンのロンチタイトルのひとつで、捕われたレディを救うべく敵や障害物をかわして進んでいく、ジャンプアクションの礎。マリオやドンキーコングの初登場作品でもある。ファミコン版はアーケード版から1面分削除されてはいるが、それを除けば移植度はかなりのものと言えるだろう。





3面で1周のループゲーム。ここをクリアすれば感動（？）のエンディングののち1面へ。

アクション

## ドンキーコングJr.の算数遊び

●任天堂／12月12日

『ドンキーコングJr.』をベースにしつつ、算数の計算問題を解くことをゲームの目的に据えた（表向き）学習ソフト。それゆえアクション性は低いのだが、それなりに頭を使う内容になっている。ちなみに2人同時プレイが可能で、ひそかに対戦が熱い作品でもある。



## マリオブラザーズ

アクション

●任天堂／9月9日

土管から次々現れるカメやカニなどを退治していく固定画面アクション。２人同時プレイが可能だったが、協力よりもいかに相手を妨害するかの対戦プレイがより盛り上がった。ルイージの初登場作品でもある。




## ベースボール

スポーツ

●任天堂／ 12月7日

選べるチームはセ・リーグ６球団のみ、選手交代もなしとシンプルそのもの。それでも球種の変化や対戦は実装しており、「ファミスタ」が登場するまではファミコン唯一の野球ゲームとして人気を博した。




## ポパイ

アクション

●任天堂　7月15日

ロンチタイトルのひとつであり、ファミコン初のキャラゲー。主人公のポパイは通常、ライバルのブルートからは逃げ回るしか手がない。それだけにほうれん草を取って無敵になり、逆襲を決めたときの爽快感はひとしお。

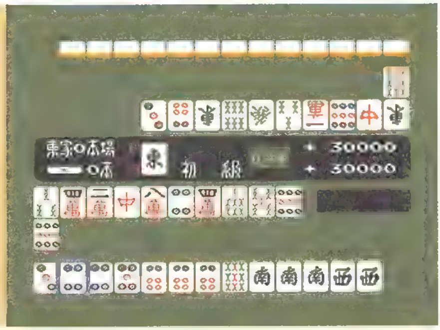


## 麻雀

ボードゲーム

●任天堂　8月27日

コンピュータとの２人打ちのみ遊べる麻雀ゲーム。ポーズ時に「TEA TIME」の文字とともに出現するカップの絵がお茶目だ。ファミコンの購入を親にねだる際、本作をダシに父親の興味を引こうとした子どもも多いはず。



FAMICOM CHRONICLE_

# 1984年

## 増援の年

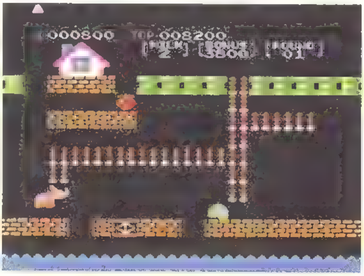
当時としては高いスペック、抑えられた本体価格、そしてバラエティに富んだソフトラインナップで順調なスタートを切ったファミコン。発売の翌年となる1984年には、人気にさらなる追い風が吹く。その大きな要因となったのは、任天堂からライセンス許諾を得てファミコン用ソフトを作る第3者のゲームメーカー——いわゆる「サードパーティ」の参入だった。これによって任天堂1社だけでは到底叶わない、ソフトの充実を実現していくことになる。

ファミコンのサードパーティに一番乗りしたのは、当時PCゲームの世界で飛ぶ鳥を落とす勢いだったハドソン。任天堂・シャープ・ハドソンの3社共同で「ファミリーベーシック」を開発したことが縁となり、ファミコンソフトの供給を開始した。かわいいキャラクターで、まだまだ少なかった女性ユーザーを招き入れた『ナッツ＆ミルク』、じっくり遊べる本格アクションパズルとしてロングヒットを記録した『ロードランナー』。いずれのソフトにもこの時点の任天堂タイトルにはない持ち味があった。

続いてファミコンへ参入したのは、アーケード業界で不動の人気を誇り、黄金期を迎えていたナムコ。『ギャラクシアン』を皮切りに『パックマン』『ゼビウス』『マッピー』と、アーケードの名作を矢継ぎ早にファミコンへ移植してみせた。家でアーケードゲームを心ゆくまで遊ぶことがゲーマー共通の夢だったことは、前項でも述べたとおり。しかもそれが人気No.1のナムコタイトルで、かつ移植度もかなり高いとなれば放っておかれるはずがない。かくしてナムコはファミコン人気の拡充に大きく貢献し、存在感をアピール。家庭用ゲームの世界でも強い影響力を誇るメーカーとなった。

ちなみにサードパーティという概念自体はもっと以前、1977年発売の「アタリVCS」の時点でもあったが、ファミコンの場合は初期の参加メーカーが実力派だったことが幸いしている。なにしろ後のメーカーに規範を示す存在にもなったのだから。

サードパーティの助力に加えて、任天堂自身も『エキサイトバイク』『クルクルランド』『アーバンチャンピオン』など佳作を次々と輩出、ファミコンは着実に売上を重ねていく。やがて来る、ゲームの歴史を大きく揺るがす爆発的ムーブメントに向けて、お膳立ては表で裏で着々と進められていたのだ。




『ナッツ＆ミルク』（ハドソン／7月28日発売）

## ファミコン人気を加速させた「裏技」の出現

ファミコン人口が増加する中、一部のゲーマーは説明書に載っていない便利なテクニックを発見していった。『ロードランナー』で、主人公がハシゴにつかまり手を上げた状態で止めると無敵になる現象、『F1レース』で最高速を大幅にアップさせる方法……など。その大半は制作者が予測しなかったバグや、お遊び的に盛り込まれたものだったのだが、それらは叩かれるでもなく、むしろ「裏技」として多くのゲーマーに受け入れられることになる。ちなみに裏技という呼称を定着させたのは『コロコロコミック』であり、誌上では特集記事も作られた。

裏技の存在を広く世に知らしめた事件といえば、やはり『ゼビウス』の無敵コマンド(デバッグモード)の発覚だろう。ゲームの発売からしばらく経った後に『コンプティーク』がこの裏技をすっぱ抜いたのだが、そのインパクトは絶大で、すでに売り上げが落ち付いていた『ゼビウス』が再び販売本数を伸ばしたほどだった。

これから先しばらく裏技人気は続き、各メーカーは作中にこぞって裏技を意図的に仕込むようになっていく。また同時に、ゲーム専門誌の売り上げがどれだけ裏技を掲載しているかで左右される現象までも引き起こした。



タイトル表示中にⅡコンでAを押しながら右9回、上2回、左2回、下9回。画面右上に表示される数値の最初を1に変えたらリセット!

## ゲームに幅を持たせる周辺機器の萌芽

この年には、初めてファミコン用の周辺機器が登場している。ひとつはファミコンでプログラミングができる「ファミリーベーシック」。パソコンと比べると、ゲームを作るにも簡素なものしかできず、お世辞にも使い勝手はよくなかったが、ここからプログラムに興味を持った人も少なからずいた。またファミリーベーシック用のカセットテープ記録機器「データレコーダ」も発売されている。ちなみに、この機器は『ロードランナー』や『エキサイトバイク』などのステージエディットの保存にも対応しており、データを残す唯一の手段となった。

もうひとつは、画面に映ったキャラを銃型コントローラで撃つ「光線銃」。かつて同じ形式の玩具やレーザークレー射撃場を制作した任天堂ならではのアイテムだった。『ワイルドガンマン』『ダックハント』『ホーガンズアレイ』が専用ソフトとして発売されたものの、遊び方にバリエーションが持たせづらかったのか、展開はこの3本だけで終わってしまっている。

両者とも、商業的には決して成功したとは言えない。だが、周辺機器でファミコンの遊び方を広げるという可能性を示したことは、覚えておくべきだろう。



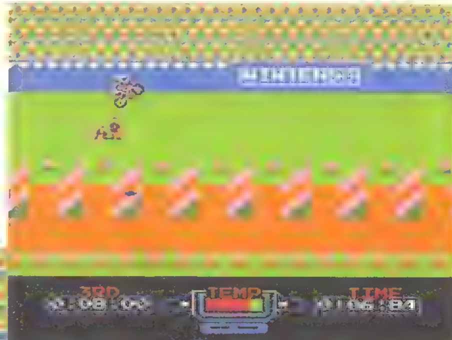

ファミリーベーシック一式。ROMカセットは背面にバックアップ用の単3電池が入る仕様だ。

# 1984年の話題作

## レース　エキサイトバイク

●任天堂　11月30日

オフロードバイクを題材としたレースアクションゲームで、実は150万本以上売り上げている大ヒットタイトル。シンプルなシステムながら、２種類のアクセルを使い分ける戦略性、ウィリーが要となる障害物突破のテクニックなど速さを追求するための要素が織り込まれており、遊び込むほどに奥が深い。







コースデザインで“H”（ジャンプ台）の連続。本作のプレイヤーならば、だれもが一度は通った道だろう。

## シューティング　ギャラクシアン

●ナムコ　9月7日

ナムコのファミコン第1弾となったアーケード移植作。『スペースインベーダー』を意識した内容で、編隊を組んで現れるエイリアンを全滅させていく固定画面シューティングだ。ショットが画面上に1つしか出せない仕様のため、狙いをすました射撃が必須だった。



## アクション　クルクルランド

●任天堂　11月22日

ステージに隠された金塊を探し出すことが目的のアクション。直進を続ける主人公・グルッピーは、画面上に配置された棒を掴むことでのみ進行方向を変えられる。今も類を見ない、独特の操作性がクセになった。




## アクション　ロードランナー

●ハドソン　7月31日

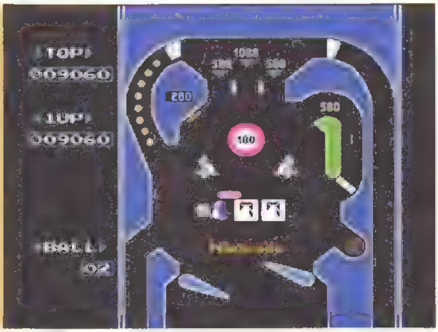
ステージに散らばった金塊を、ときに穴を掘りルートを確保、ときにロボットの妨害を避けながら回収していく傑作アクションパズル。ファミコンに初めて画面スクロールを導入した点もエポックメイキングだった。



## ボードゲーム　ピンボール

●任天堂　2月2日

ピンボールをファミコンで再現した作品。盤面の多彩な得点フィーチャーは、派手さこそないが得点稼ぎを熱くさせるには十分。一転してブロック崩し風にマリオを操作するボーナスステージも、良いアクセントだった。




## スポーツ　ゴルフ

●任天堂　5月1日

スイング開始、パワー決定、打球の方向決定をボタン3回押しで行うシステムで、ゴルフゲームのスタンダードとなった作品。芝目や風向きの概念、クラブを使い分ける戦略性などゴルフの奥深さを高いレベルで再現した。



FAMICOM CHRONICLE

# 1985年

## 跳躍の年

1985年、順調に販売台数を伸ばしていたファミコンにさらなるキラータイトルが投入される。任天堂の自信作『スーパーマリオブラザーズ』である。ジャンプとダッシュを基本に難所を突破していく、誰にでもわかりやすいアクションゲーム。それでいて隠しブロックやワープといった遊ぶごとに発見がある奥深さで、たちまち大ヒットを記録した。その最終的な売り上げはディスク版を含めると国内だけでも680万本以上。そして徳間書店が発売した『スーパーマリオブラザーズ完全攻略本』が85年、86年と2年連続でベストセラーになるなど、その人気の影響はゲームの外にまでも波及した。まさしく『マリオ』が、ファミコンを社会現象にまで押し上げたのだ。

主だったサードパーティが第1作を投入したのもこの時期だ。アーケードゲーム業界からはタイトー、コナミ、ジャレコ、アイレム、カプコンなど、パソコンゲーム業界からはアスキー、エニックス、スクウェアなどが次々と参戦している。またバンダイやサン電子といったファミコンを末期まで支えるメーカーも制作に着手した。

ソフトラインナップに目を向けると『ボンバーマン』や『忍者くん』など、後々まで続く人気シリーズがここでスタートを切っている。だがその一方、主人公が弱過ぎて話題になった『スペランカー』や、農民一揆が題材の『いっき』、ラジコン的操作が物議を醸した『バンゲリングベイ』といった個性の強い作品も少しずつ姿を現す。当時のソフトは1本5,000円前後と、特に子どもにとっては決して安くない買い物。だからこそ、どれを選ぶかが大きな問題となったのだ。サードパーティが増えてソフトが充実したのは素直に喜ぶべきことだろう。だが同時に、ユーザーには自分好みのタイトルを見極める目が必要になったのである。

このころの人気ジャンルはアクションやシューティングだったが、徐々にそれ以外のジャンルが充実し始めた点も、85年の注目すべきポイントと言える。ファミコン初のアドベンチャーゲーム『ポートピア連続殺人事件』の登場、年配層を意識した『本将棋 内藤九段将棋秘伝』やパチンコゲーム『パチコン』などのリリースは、ファミコンに新たな客層を呼び込んだ。反射神経が求められるものばかりがゲームではない、そんな潮流がファミコンの下で確かに生まれようとしていた。



『本将棋 内藤九段将棋秘伝』(セタ/8月10日発売)

## ハドソン全国キャラバン、スタート

この年から開催されたのが、以後10年近くゲーマーにとって夏の風物詩となるイベント・ハドソンの「全国キャラバン」だ。その名のとおり全国を股にかけたゲーム大会で、85年の第1回では『スターフォース』のスコアアタックが行われた（1回目にしてその規模は全国60会場・参加者9万人）。大会の様子は『コロコロコミック』でも大々的に扱われ、キャラバンへの参加、そして優勝は子どもたちの憧れの的に。また、1秒間でボタンを16回連打するという"16連射"を引っさげ全国キャラバンに登場した高橋名人は一躍ヒーローとなった。

全国キャラバンはその後も、86年の『スターソルジャー』、87年の『ヘクター'87』と主にハドソンの新作シューティングを題材にして続いていく。後期には『ボンバーマン』シリーズやカードゲームがメインになったものの、形を変えながら2000年まで継続的に開催された。



画面は『スターフォース』。全国キャラバンでの優勝スコアは5分間のスコアアタックで31万強だった。

## ファミコン専門誌創刊、群雄割拠の時代に

パソコンゲーム誌『ログイン』や『コンプティーク』などの1コーナーにすぎなかった"紙媒体のファミコン情報"は、加熱するブームの影響を受けて大きな需要を持ち始める。そして85年7月、日本初のファミコン専門誌『ファミリーコンピュータ Magazine』を徳間書店インターメディアが創刊した。またこれ以後86年にかけて、いくつもの出版社がファミコン専門誌を立ち上げてゆく。現在に続くゲーム雑誌の歴史は、実質的にこの時点から始まったと言っていいだろう。

ファミコン専門誌は多いころでは8誌以上もあったが、淘汰が進んだ結果、生き残ったのは『ファミリーコンピュータ Magazine』『ファミコン通信』『ファミコン必勝本』『マル勝ファミコン』の4誌。これらは"4大ファミコン誌"と呼ばれ、後のスーパーファミコン全盛期までゲームマスコミの中心となる。

ちなみに、この85年の前後はファミコンに限らずゲーム専門誌がいくつも生まれた時期でもある。日本初のゲーム専門誌『Beep』（のちの『ゲーマガ』）は84年創刊で、アーケードゲーム専門誌『ゲーメスト』は86年に誕生している。

▶当時創刊したファミコン専門誌

| 創刊時期 | 誌名 | 出版社 |
|---|---|---|
| 1985年7月 | ファミリーコンピュータMagazine | 徳間書店インターメディア |
| 1985年12月 | ゲームボーイ | マガジンボックス |
| 1986年3月 | ファミコン必勝本 | JICC出版局 |
| 1986年3月 | ハイスコア | ハイスコアメディアワーク |
| 1986年4月 | マル勝ファミコン | 角川書店 |
| 1986年4月 | ファミコントップ | 学習研究社 |
| 1986年6月 | ファミコン通信 | アスキー |
| 1986年7月 | ファミコンチャンピオン | 秋田書店 |

# 1985年の話題作

## アクション　スーパーマリオブラザーズ

●任天堂　9月13日

名実ともにファミコンを代表する2Dアクションの礎。ダッシュとジャンプで右に突き進む明快なルールに、特徴的なアイテムや敵、足場の悪いアスレチック面に動きが制限される水中面といったバラエティ豊かなステージが華を添える。また、バグを利用した裏技の数々も当時話題になった。



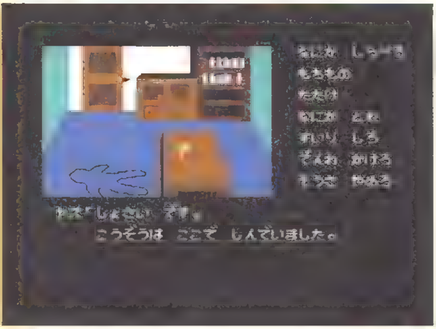


定番の「無限1UP」から、通常では絶対に行けない「ワールド9」など、その裏技は多種多様だった。

## アドベンチャー　ポートピア連続殺人事件

●エニックス／11月29日

堀井雄二がシナリオやゲームデザインを担当した、ファミコン史上初のアドベンチャーゲーム。「ばしょいどう」「でんわ かけろ」など用意されたコマンドを選択することで行動を決定し、ストーリーを進めていくというシステムを確立した、画期的な作品でもある。



## キン肉マン マッスルタッグマッチ

アクション

●バンダイ／11月8日

バンダイは『キン肉マン』のゲーム化でファミコンデビュー。8人の超人がパンチや必殺技を駆使して戦うもので、対戦が熱い。「毒ガス攻撃が強力なブロッケンJr.は対戦で使用禁止」のローカルルールが全国的にあった。

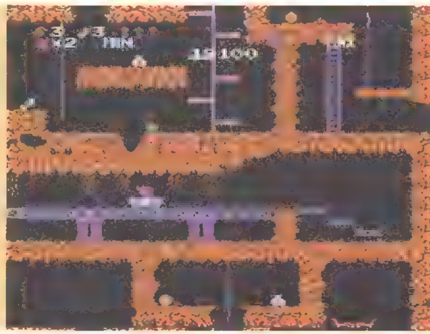



## スペランカー

アクション

●アイレム／12月7日

身長程度の高さから落ちればミス。主人公のひ弱さが伝説となっている作品。あまりの死にやすさにクソゲー扱いする向きがあるが、実際はこのシビアな判定こそが高い緊張感を生み出している。骨のあるゲームだ。

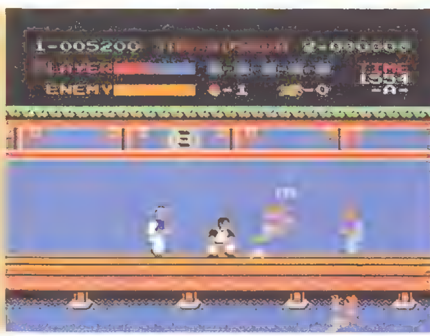


## スパルタンX

アクション

●任天堂／6月21日

ザコを拳法で倒して前進、棒術使いや怪力男といった個性的なボスと戦い、塔の頂上を目指すアクション。各ステージの幕間などで流れる、音声合成の「ワッハッハッハッハハハ…」という高笑いがインパクト絶大だった。




## ボンバーマン

アクション

●ハドソン／12月20日

ハドソンを代表するシリーズの第1作。まだ対戦モードは存在せず、爆弾だけを武器に全50面を戦い抜く1人プレイ専用のゲームだった。ボンバーマンが『ロードランナー』の主人公になるエンディングはあまりにも有名。



FAMICOM CHRONICLE

# 1986年

## 拡張の年

『マリオ』でお茶の間に一気に浸透し、4年目にして早くも娯楽の王様となっていたファミコン。その勢いに乗せて、任天堂はファミコンに新たなステージを用意する。周辺機器「ディスクシステム」の発売である。

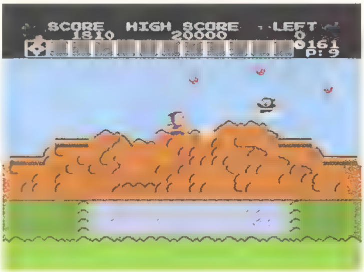
専用のディスクカードを使うディスクシステムは、ROMカセットを上回る大容量に加え、カードにデータを保存できるセーブ機能を備えるという、新時代を感じさせるには十分な代物だった。システム本体と同時に発売された『ゼルダの伝説』、待望の続編『スーパーマリオブラザーズ2』、探索型アクションの『メトロイド』『パルテナの鏡』と、任天堂は力の入った作品を続々とディスクでリリースしていく。また、おもちゃ屋の店頭などに「ディスクライター」を設置し、ディスク内のゲームを500円で書き換えられるサービスも展開。ユーザーにとって魅力的なことばかりで、メインストリームはディスクに移り変わるかと思われた。

しかしその一方、この年はカセットでも秀逸な作品が非常に多かった。特に、PCで人気だったRPGが『ドラゴンクエスト』でファミコンにもたらされたことは、大きな歴史の転換点と言える。コマンド選択による行動や戦闘はパッと見複雑そうだったが、プレイしてみるとすんなりと頭に入るもの。王道ファンタジーだったこともあって、『ドラクエ』は年代を問わず多くのプレイヤーを魅了し、RPGという文化を根付かせた。

同じように広い層から支持された存在として『プロ野球 ファミリースタジアム』も見逃せない。プロ野球を再現したゲームとしてはもちろん、対戦ゲームとしても一級品。野球だから誰もがルールを知っていて、取っつきやすさも抜群だった。友人や家族が集まり、熱い対戦の続く光景が全国で見られたものだ。

それまで中心だったアクションやシューティングも『グラディウス』『魔界村』を筆頭に豊作。さらにキャラクターゲームビジネスにも花が開き、『忍者ハットリくん』『ドラえもん』『ドラゴンボール 神龍の謎』『ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境』がミリオンセールスを記録している。

また、2メガビットの『がんばれゴエモン』のように、カセットで大容量を実現したソフトが出始めたことも注目すべき点だ。早くもディスクはその優位性のひとつを失い、カセットとディスクのどちらがメインとなるかは見えなくなったのである。




『忍者ハットリくん』(ハドソン／3月5日発売)

## 高橋名人 子どもたちのヒーローに

2011年5月31日、28年以上所属していたハドソンを退社した高橋名人。彼の人気は1985年に始まった全国キャラバンで火が付き、この1986年に確固たるものとなった。

ハドソン自身は名人を主役にしたゲーム『高橋名人の冒険島』を発売。その面白くも超絶な難度には「さすが名人のゲーム」と思わせるだけの説得力があった。子どもたちのバイブル『コロコロコミック』は、高橋名人の少年期を題材としたマンガ『ファミコンランナー 高橋名人物語』を連載開始。ウンコを投げつけてセミを捕る「サッポロ取り」をはじめ、フィクション多めのギャグ漫画だったのだが、これが名人のパワフルなイメージをさらに強化した。『GAME KING 高橋名人VS毛利名人 激突！大決戦』で映画界に進出し、毛利名人と『スターソルジャー』対決を繰り広げたりもした。かの有名な「連射でスイカを割る名人」の映像は、ここで生まれたものである。ちなみに『GAME KING』と同時上映された『RUNNING BOY スター・ソルジャーの秘密』では主題歌とエンディングテーマを歌い上げ、歌手デビューも果たしている。



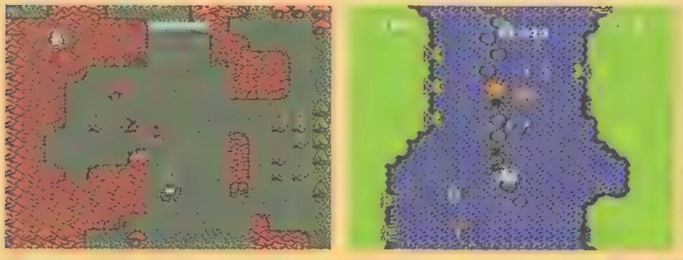
画面は『高橋名人の冒険島』。ゲームシステム自体はセガの『ワンダーボーイ』を移植したものだが、高橋名人の人気もあってミリオンヒットとなっている。

そんな中で、加熱し過ぎた人気が明らかなデマを生んだことも。この年の後半から「高橋名人が逮捕された」とのウワサが全国の小学生の間で駆けめぐったのだ。「実はコントローラにバネを仕込んで連射していた」ので詐欺罪で捕まった、というのが理由とされたが、考えるまでもなくこれで逮捕されるわけがない。それでも爆発的に広まってしまったあたり、当時の名人がどれだけ子どもたちに注目されていたかがうかがえる。

## 未成熟なジャンル分けが生み出した困惑

反射神経を問うアクションやシューティングだけでなく、RPGやアドベンチャーといった思考系のゲームも徐々に生まれてきたこの時代。だがこの時点では、まだ「ジャンル分け」が大ざっぱだった。メーカー側もプレイヤー側も、だいたい“謎を解く要素があればアドベンチャー”“成長要素があればRPG”程度の認識だったのだ。現に、今ではアクションRPGとして知られている『ゼルダの伝説』も、謎解きが大きなウェイトを占めるためか、発売時は“アクションアドベンチャー”とされていた。

このアバウトなジャンル分けの極致と言えるのが『キングスナイト』。どう見ても縦スクロールシューティングなのに、キャラに成長要素があるため「フォーメーションRPG」を名乗っていた。同じような例に「スクロールRPG」という名のシューティングゲームだった『頭脳戦艦ガル』(1985年発売)もある。ファミコンでRPGの型が定まったのは『ドラクエ』発売以降だったのである。



画面は『キングスナイト』(左)と『頭脳戦艦ガル』(右)。ジャンル上ではどちらもRPGだという。

# 1986年の話題作

## RPG　ドラゴンクエスト

●エニックス　5月27日

国民的RPGシリーズの記念すべき第1作。家庭用ゲームにおけるRPG、そのすべての始祖といえる作品だ。モンスターと戦って経験値やお金をため、キャラクターを成長させていく楽しみ。それにより探索の範囲が広がって、物語が進んでいく期待感。そんなRPGの持つ魅力を、数多くの人に伝えた。



最後まで1人旅、戦闘で出現するモンスターも1匹のみと、最初のRPGだけあって要素は極力シンプルに抑えられている。

## アドベンチャー　ゼルダの伝説

●任天堂　2月21日

広大なハイラル地方が舞台のアドベンチャー。ディスクシステムのロンチタイトルのひとつである。マップや迷宮に配置された謎は頭を使うものが多く、アイテムなどを駆使する必要がある。いかに難所を突破するかと考える、冒険の面白さを知らしめた。



スポーツ

## プロ野球 ファミリースタジアム

●ナムコ／12月10日

任天堂の『ベースボール』に次ぐ、ファミコン2本目の野球ゲーム。選手それぞれに個性を持たせたこと、代打や投手交代の要素を導入したことで深い戦略性を実現。当時の野球人気もあって世代を問わず親しまれた。

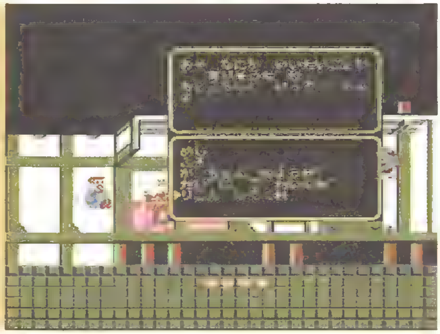


アクション

## たけしの挑戦状

●タイトー　12月10日

ビートたけしの奇想天外なアイデアを無数に盛り込んだ怪作。「ゲームを1時間放置する」など、クリアに必須となる行動には不条理なものが多い。その型破り具合はプレイヤーを困惑させ、また強い印象を残した。



シューティング

## グラディウス

●コナミ　4月25日

アーケードで人気を博した作品の移植。オプションの数が少ないなど完全再現にはほど遠いが、完成されたシステムはファミコンでも劣化していなかった。有名な「コナミコマンド」が生まれたのもこの作品だ。




アクション

## 悪魔城ドラキュラ

●コナミ　9月26日

今も連綿と続く『ドラキュラ』シリーズの第1作。武器がムチである点、ホラー映画を思わせるシリアスで不気味なタッチのグラフィックが注目を集めた。ディスクならではの音楽の質の良さも、高評価の対象に。



FAMICOM CHRONICLE

# 1987年

## 探求の年

カセットとディスク。その両輪で快進撃を続けるファミコンは、この年180本を超えるソフトをリリース。まさしく黄金時代を迎えていた。

多彩なラインナップの中で特に注目を浴びたのは、前年の『ドラゴンクエスト』で一気にユーザーに浸透したRPGである。ジャンルの勢いそのままに大ヒットした『ドラゴンクエストII』。『ドラクエ』に続けとばかりの『ファイナルファンタジー』。3DダンジョンRPGを打ち出した『デジタルデビル物語 女神転生』『ウィザードリィ』。のちにこの4シリーズは“ファミコン4大RPG”としてもてはやされることになるのだが、それらがここで出そろっている。そのほか、『桃太郎伝説』『ヘラクレスの栄光』といった佳作もこの年に端を発した。

また、思考系ジャンルたるRPGのブームに乗ってか、アドベンチャーゲームも大きな成長を見せる。本格推理モノが人気を集め、『探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』や『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』、芸能人の起用で少し毛色は違うが『さんまの名探偵』など、立て続けにヒットを記録。前後編仕立てでプレイヤーの期待を煽るのに成功した『ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島』のように、意欲的なギミックを盛り込むタイトルも出てきた。

この年の特徴とも言うべき「人気に続く」という動きは、もちろんすべてのジャンルにあてはまる。野球ゲームでは、『ファミスタ』に対する形でリアル路線を目指した『燃えろ！プロ野球』が登場。『スーパーマリオ』が切り開いた2Dジャンプアクションでは『ロックマン』が誕生し、高い難度がコアゲーマーを中心に支持された。売れた作品に対抗するように、ほかのメーカーがさらなる良作を生み出そうと探求、挑戦する。開拓意識に満ちた活況な市場が、ファミコンの下で形成されていった。

しかし、そんな志の高いメーカーばかりではなかったのも、また事実である。「出せば売れる」とばかりに、箸にも棒にもかからないソフトの発売が目立ってきていた。それに加えて、ディスクシステムの売り上げがあまり伸びないこと、ファミコンを初期から支えたハドソンがPCエンジンに注力し始めたことなど、小さいながらも少しずつ不安要素が発生。その黄金時代は、決して盤石ではなかったのだ。



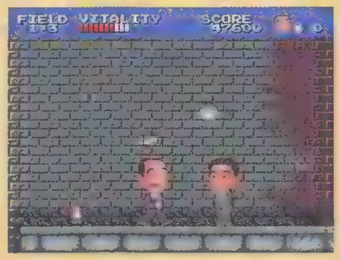
『探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』
（データイースト／4月24日発売）

## ライバルハード PC エンジンが表舞台に

ファミコンが家庭用ゲーム業界を完全に制する中で、この年ついに有力なライバルが現れる。NEC ホームエレクトロニクスが発売した「PC エンジン」である。ファミコンのサードパーティとして活躍してきたハドソンが設計段階からかかわった PC エンジンは、同じ8ビット機ながらファミコンとは段違いの高性能。特にグラフィックの美麗さには目を見張るものがあり、デカいキャラがド派手なアクションを見せる『THE 功夫』や、人気芸能人を(顔だけ)リアルに表現した『カトちゃんケンちゃん』など、ロンチタイトルから「ファミコンとはゼンゼン違う」と感じさせるインパクトを与えた。ハドソンが『コロコロコミック』で築いた小学館との関係などもあって、新ハードながらメディア露出が十分だった点も大きく、一定シェアを獲得することとなる。また、翌年にはナムコがサードパーティとして参戦。アーケードゲームを原作に近い形で移植するなど話題にも事欠かなかった。

その後 PC エンジンは、世界初となる CD-ROM でのゲームシステムを構築し、性能アップも達成。ファミコンの一段上を行くゲーム機として、90 年代の前半まで存在感をアピールし続けることとなる。






ゲーム機の分類上では、ファミコンの次世代（第４世代）にあたる PC エンジン。当然、性能はこちらが圧倒的に上だった。

## ディスクファクスで全国のファミっ子が激突

ディスクシステムの特長とされていたのが、データ保存の容易さ。1987 年にはそれを活かした新たな試みとして、ユーザーたちの記録を競う全国大会が開催された。その方法はというと、一部のおもちゃ屋などに設置されていた「ディスクファクス」を用いて、ディスクに保存した記録を任天堂に送信するというもの。今で言えばインターネットランキングに近いが、インターネットの普及率がゼロに等しい当時にこれを実現した、任天堂の先見性と手間のかけ具合には頭が下がる。

『ゴルフ JAPAN コース』『ゴルフ US コース』『ファミコングランプリ F1 レース』の大会では、入賞者に非売品ソフトなどの豪華賞品がプレゼントされるとあって、ゲーマーたちはこぞって記録更新に挑んだ。

ちなみに、ディスクファクス対応のタイトルは、通常の黄色いディスクではなく青色のディスクである。左の3作のほか『中山美穂のトキメキハイスクール』『リサの妖精伝説』などが青ディスクでリリースされている。



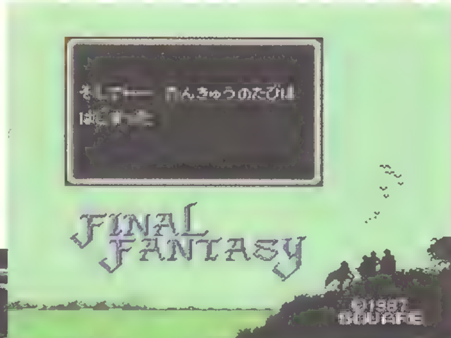

黄色が通常のディスクで青色がディスクファクス対応ディスク。ちなみに右の写真は、全国大会の賞品となった非売品ソフトのひとつ『ゴルフ JAPAN コース ゴールデンディスク』だ。

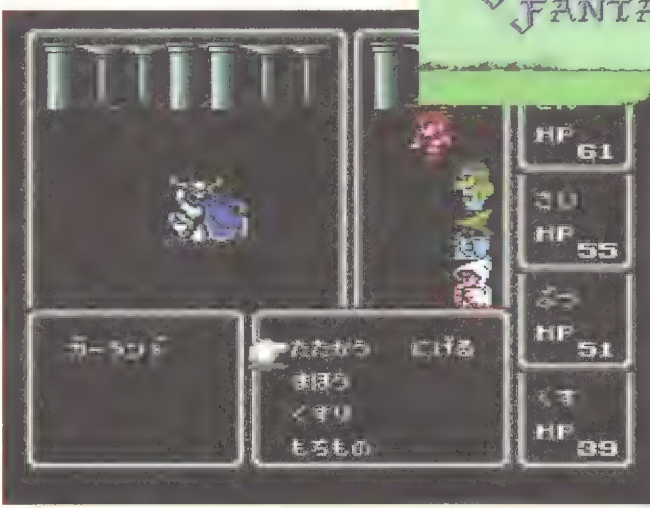
# 1987年の話題作

## RPG ファイナルファンタジー

●スクウェア　12月18日

スクウェアがゲームメーカーとして一躍注目を集めるきっかけとなった作品。パーティーメンバー４人の職業を自由に決められる戦略性、サイドビューで視覚化された戦闘シーン、ある程度物語が進んでからオープニングが挿入される演出など、当時のゲームとしては先進的な要素を多数詰め込んでいた。




最初のボスが黒幕となる、ひねりの効いた展開も斬新だった。ストーリーを重視する傾向はシリーズの原点からあったのだ。

## アクション リンクの冒険

●任天堂／1月14日

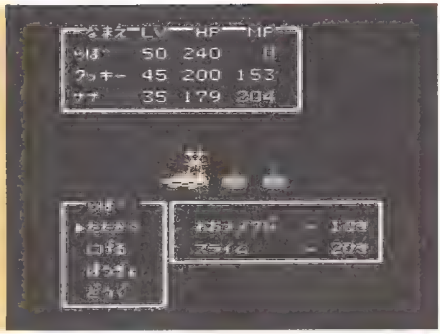
『ゼルダの伝説』の続編という位置づけながら、戦闘シーンやダンジョン探索などに横スクロールアクションを導入して、大きく変化を加えた作品。剣技の使い分けや盾での防御などアクション性が高まっており、謎解き以上にテクニックが求められる内容である。



## RPG ドラゴンクエストII 悪霊の神々

●エニックス　1月26日

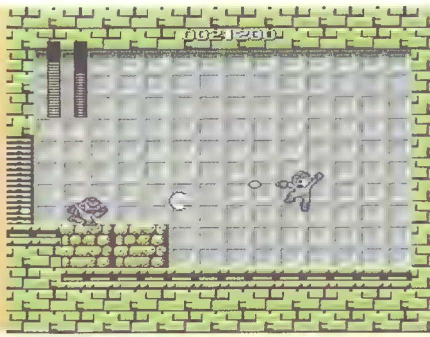
シリーズ初のパーティー制を導入。最大3人での戦闘は役割分担を考える必要があり、新たな面白さを生み出した。盗賊ラゴスの捜索や落とし穴だらけのロンダルキアの洞窟など、謎解きの難しさはシリーズ屈指だ。



## アクション ロックマン

●カプコン　12月17日

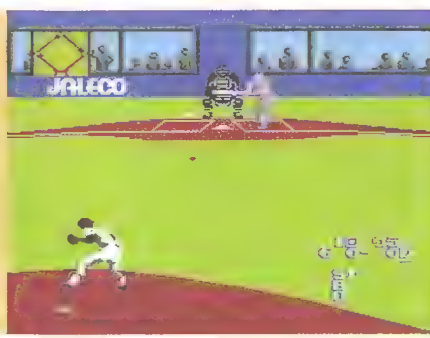
いまや100タイトル以上存在する『ロックマン』シリーズの第1作。ボスから奪った特殊武器が別のボスの弱点となるおなじみのシステムは、本作からあった。死んで覚えるタイプのやりがいある難しさも印象的。



## スポーツ 燃えろ!!プロ野球

●ジャレコ　6月26日

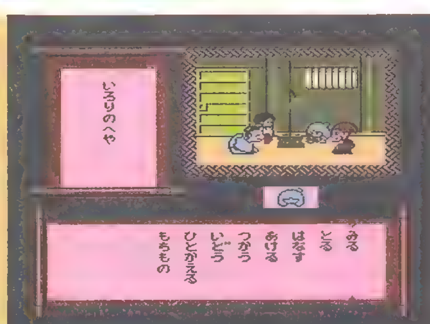
野球中継を思わせる画面デザイン、豊富な選手データ、音声合成の採用などでリアルなプロ野球の再現を目指した作品。ただ、志は高いもののバグが多く、強打者で可能な「バントでホームラン」はもはや伝説だ。




## アドベンチャー ふぁみこん昔話 新・鬼ヶ島

●任天堂　9月4日(前編)

誰もが知る日本の昔話をミックス。優しい世界観でオリジナルの物語をつむぐ、任天堂初のアドベンチャーゲーム。少年と少女、2人の主人公を状況によって切り替えるシステムが、ストーリー展開に厚みを与えた。



FAMICOM CHRONICLE_

# 1988年

## 円熟の年

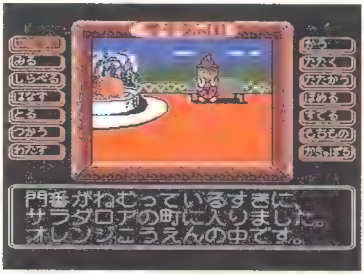
加熱を続けるファミコンの人気がピークに達した1988年。この年を席巻したのは、ふたつの「3」だ。

ひとつは『ドラゴンクエストⅢ』。RPGの代名詞的なシリーズの最新作とあって、その人気は発売前からケタ外れ。平日だった発売日には学校を休んで量販店に並ぶ子どもが続出、さらにはせっかく買ったソフトを強奪される「ドラクエ狩り」といった犯罪も起きるなど、社会現象とも呼べる事件がいくつも生じたほどだ。勇者となってさまざまな職業の仲間と冒険を繰り広げる物語は、老若男女問わずまさしく日本国民を虜にした。なお、この年には『ドラクエ』のライバル『ファイナルファンタジー』の続編も登場。こちらも好評を博し、RPG人気にブーストをかけた。

そしてゲーマーたちを揺さぶったもうひとつの「3」が、『スーパーマリオブラザーズ3』。前作、前々作から一新されたグラフィックと、多彩なステージを引っさげてマリオが帰ってきた。ゲームの初心者から上級者まで優しく包む絶妙の難易度調整に、ワープをはじめとするさまざまな裏技。マリオのパワーアップ形態が多彩になるなど目に見えて進化した部分も多く、続編と呼ぶにふさわしい出来栄えだった。

『ドラクエⅢ』と『マリオ3』がともに380万本近いビッグセールスを記録する傍らで、それまで家庭用ハードでは振るわなかったシミュレーションゲームが台頭してきたことも、1988年の要点といえる。PCゲームの世界でその名を知られていた光栄は『信長の野望・全国版』『三國志』でファミコンに参入し、一気に歴史シミュレーションの市場を開拓。任天堂も『ファミコンウォーズ』を投入して、このジャンルにプレイヤーを引き込んでいる。変わったところでは、サッカーとシミュレーションを融合させた『キャプテン翼』なども人気を集めた。

そのほかに、アドベンチャーゲームでは『サラダの国のトマト姫』や『ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者』が大きな支持を獲得。加えてボードゲームの『桃太郎電鉄』がスマッシュヒットしており、ファミコンにおいて思考系ゲームの人気がより高まったことがうかがえる。テクニックを問われるゲームから、腰を据えて楽しめるゲームへ。ハードの普及拡大がそのままソフトのラインナップに反映されて、トレンドは確実に変化し始めていたのである。



『サラダの国のトマト姫』(ハドソン／5月27日発売)

## ライバルハード メガドライブ 満を持して登場

1983年にファミコンと時を同じくしてゲームハードをリリース、以降も細々と家庭用ゲームに手を出し続けていたセガが、この年に大きな攻勢をかける。「メガドライブ」の発売である。その最大の特長は、ファミコンや前年に発売されたPCエンジンの8ビットを上回る、16ビットCPUの搭載。当時としては最高のハード性能で、ファミコンの独占市場に殴り込みをかけた。

ハード発売初期こそイマイチパッとしないソフトラインナップだったものの、アーケード作品の移植や多くのサードパーティの参加によって、徐々にソフトが充実。1991年には、いまやセガの顔となっているソニックの初登場作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を発売し、完全に独自の市場を築き上げた。

さておきメガドライブのリリースで、家庭用ゲームは任天堂、セガ、そしてPCエンジンを擁するNECによる三つ巴の様相を呈することとなる。それでもファミコンが圧倒的なシェアを守り抜いたわけだが、ユーザーたちがPCエンジンとメガドライブに触れたことによって、「より高い性能のハードを」という任天堂の次世代ハード待望論が高まった点は見逃せないところだ。






『スペースハリアーII』など、セガのアーケードでの資産を生かした作品も多い。

## ゲーム情報番組にファミっ子が大集合

新作ゲームの情報元が、雑誌や友達からの口コミ、おもちゃ屋の店頭など、いまよりも限られていた時代。実際に動くゲーム画面が見られて、雰囲気をつかみやすいテレビのゲーム番組は優れた情報源だった。



カルチャーブレーンのソフトは『ファミっ子大集合』などの番組で幾度となく取り上げられた。写真は1988年発売の『飛龍の拳II ドラゴンの翼』。

この1988年には、1986年からテレビ東京系で放映されていたアルファ放送制作のゲーム番組『ファミっ子大作戦』が『ファミっ子大集合』にリニューアル。視聴者参加型のハイスコアバトルに、新作の紹介というツボを押さえた番組構成で、子どもたちの心をつかんだ。番組内で扱われるソフトはジャレコやホット・ビィ、アイジーエスなど一線級から外れたメーカーのものが多かったのだが、「テレビ番組に出ているくらいなんだからメジャーなんだ」と子どもたちに刷り込むには十分だった。実際、番組の影響でカルチャーブレーンあたりを大メーカーだと思っていた人もいることだろう。

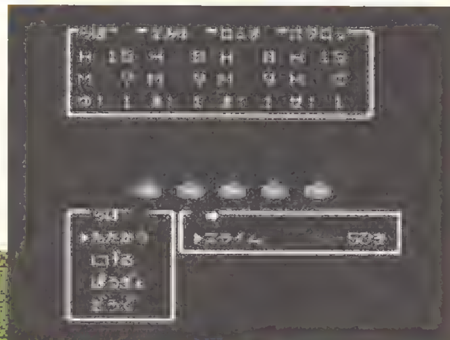
このアルファ放送制作のゲーム番組は、形を変えながら約20年続いている。テレビ東京系では江戸家子猫が司会の『The ゲームパワー』『ゲーム王国』『ゲームEX』を経て『GAME JOCKEY』が2005年まで放映。その後はBSジャパンで『GAME JOCKEY2』が2007年まで放映された。

# 1988年の話題作

## RPG ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

●エニックス／2月10日

人気RPGシリーズの3作目は仲間の職業を選び、好みのパーティーで冒険できるシステムを搭載。第1作より続くロト3部作の完結編であることが終盤で判明する、壮大な展開も魅力だった。シリーズ初のバックアップ対応ソフトでもあり、セーブデータのもろさに泣いたプレイヤーは数知れず。





戦士や遊び人など多彩な職業の仲間を引き連れて冒険。仲間が全員女の子のハーレムパーティーは、男なら誰もが試したはず。

## アクション スーパーマリオブラザーズ3

●任天堂／10月23日

グラフィックを一新し、マリオも新たなパワーアップ形態を獲得。中でも、空を自由に飛べる「しっぽマリオ」が特に注目を集めた。巨大の国、土管の国などバラエティに富んだ8ワールドが待ち受け、その遊びごたえはシリーズ最高峰と言える。



## シミュレーション 信長の野望・全国版

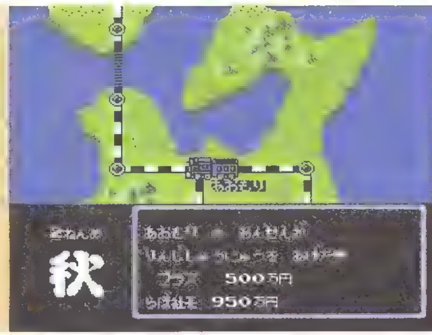
●光栄／3月18日



戦国時代が題材の本格シミュレーション。全国の有名武将がデータ化されていて、地元の武将で天下統一に臨むのがお約束だった。定価が1万円近く、ファミコンソフトとしては飛び抜けて高価だった点も印象深い。

## ボードゲーム 桃太郎電鉄

●ハドソン／12月2日




前年にヒットした和風RPG『桃太郎伝説』のスピンオフ。物件だけでなく鉄道も買えたり、貧乏神がいなかったりと現行作とは違いが多いが、日本全国を舞台とした身近で親しみやすいボードゲームである点は同じ。

## シミュレーション キャプテン翼

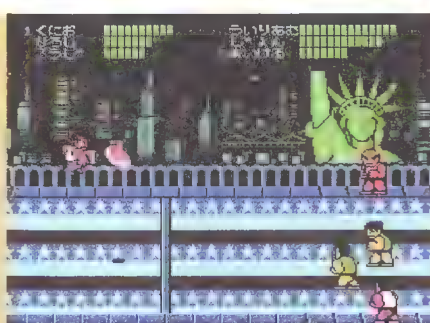
●テクモ／4月28日




コマンド方式を採用したサッカーシミュレーション。原作さながらの必殺シュートや名シーンが楽しめる一方で、行動時に使う「ガッツ」の運用が重要となる戦略性の高さも持つ。キャラゲーの域を超える作品だった。

## スポーツ 熱血高校ドッジボール部

●テクノスジャパン／7月26日



『くにおくん』シリーズのスポーツゲーム第1弾。相手を吹っ飛ばして大ダメージを与える必殺シュートの気持ち良さは特筆に値する。フェイントやパスを織り交ぜての試合は駆け引きが熱く、対戦が盛り上がった。

FAMICOM CHRONICLE

# 1989年

## 豊穣の年

PCエンジン、メガドライブというライバルハードが登場しても、ファミコンの王座は安泰。1989年は『マリオ』も『ドラクエ』も『FF』もなかったのだが、『MOTHER』や『ファミコンジャンプ』『悪魔城伝説』など話題に事欠かないラインナップが、ファミコンを盛り上げていた。

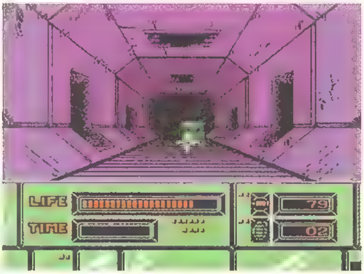
一方、売上本数的にはそれほどではないものの、プレイヤーからゲーム内容が高く評価される作品も増えてきた。『クインティ』や『スウィートホーム』などは、その最たる例である。また、高難度＋独特のテキストの『シャドウゲイト』ほかケムコアドベンチャー3部作、脱力系のストーリーが話題となった『アイドル八犬伝』など、いわゆるカルト的作品が多数リリースされたのもこの時期だ。さらにはマット＋ハンマーでモグラ叩きを再現した『ぽっくんモグラー』や、巨大な銃型コントローラで楽しむ『スペースシャドー』といった、独特な専用周辺機器付きのゲームまでもがお目見えした。

もっともそれらの完成度はマチマチであり玉石混淆。当たりの作品をつかめるかどうかはユーザーにとっての死活問題だった。情報を伝えるゲーム雑誌などの重要性は、この時期から特に高まったと言えるだろう。

ともあれ、大作から個性の際立つ作品までも広く包み込めるほどに市場は成熟を見せ、黄金時代を邁進していたファミコン。だがこの年から注目は別の場所へと確かに移りつつあった。それも、任天堂自身の手で。まずは携帯ゲーム機の始祖・ゲームボーイ。この1989年に発売されて、『スーパーマリオランド』『テトリス』が大ヒット。本体の品切れが続くなど、ファミコンに負けず劣らずの旋風を巻き起こした。ゲーマーの話題の中心を担う新たなる存在は、ほかならぬ任天堂から送り出されたのだ。

また、ファミコンの後継機・スーパーファミコンが現実味を帯びて迫っていたことも見逃せない。当初はこの1989年に発売予定と発表されており、どんなハードになるのか、どんなタイトルが出現するのかと、誰もが固唾を呑み、動向を注視していた。その発売は翌年にずれ込んでしまったものの、旧世代機であるファミコンへの注目がこのころから徐々に薄れてきたのは事実だろう。

時代は移り変わっていく。豊穣なラインナップを誇るファミコンが、王座から降りる日。それが確かに近づきつつあった。



『スペースシャドー』（バンダイ　2月15日発売）

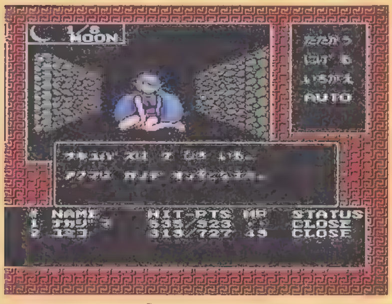
## 長きにわたるナムコと任天堂の確執

1980年代末ごろに、ゲーム雑誌をはじめとするゲームメディアでたびたび未確認情報として取り上げられた噂がある。それは「ナムコが独自に新ハードをリリースする」というものだ。

ソフトの粗製濫造を防ぐべく、ファミコンのカートリッジはサードパーティ分も含めて任天堂が生産しており、1メーカーが年間に出せるタイトル数も決められていた。ただしナムコを含む最初期からファミコンに参入していたメーカーに限っては別。カートリッジの自社生産もOK、出す本数も無制限という特権が与えられていたのである。しかし1989年、任天堂は方針を転換。特権の撤廃に踏み切った。この動きは、当時ナムコが本数無制限の優遇をいいことに中小メーカーの作品を自社作品扱いで発売していたことが一因とされている。真相は明かされていないが、任天堂とナムコの関係が悪化したのは間違いない。

1980年代末のナムコと言えば、黄金期こそすぎていたもののゲーム業界においてその存在感はなおも絶大。その上任天堂の方針に対しての反発もあって、新ハード起ち上げの噂は「本当に有り得るのでは」という現実味を持っていた。

結局ナムコの新ハードは幻に終わったものの、任天堂との確執は根深く残ったまま。それは後の1994年、プレイステーションの立ち上げ時にナムコがSCEに強力な肩入れをした事実へとつながっていく。




ナムコがリリースした『デジタル・デビル物語 女神転生』。開発したのはご存じアトラスだが、その発売当時はまだ無名のメーカーだった。

## 玉石混淆？　タレントゲームの隆盛

ファミコンが一大娯楽の地位を確立する中で、このころ顕著に増えたのが有名芸能人が登場したり制作に関わったりするタレント関連ゲームである。とはいえ、『MOTHER』の糸井重里のようにタレントが制作に深く関わることは稀な例で、そのほとんどが名前やキャラをとりあえず使っただけのもの。ある意味ファングッズに近い存在だった。

だが、恐ろしきは「出せば売れる」のファミコンバブル。そんなにファンがいたか？　と疑問を抱かずにはいられない大胆起用がちらほらと……。

絶対的横綱だった千代の富士をあえてチョイスしない相撲ゲーム『寺尾のどすこい大相撲』、芸人と微妙なアイドルがなぜか大抜擢された『ラサール石井のチャイルズクエスト』、脇にいてこそ映える人物を主役に据えた『田代まさしのプリンセスがいっぱい』などはその代表的なところだろう。

ただし、エスパー清田を迎えて超能力養成ソフトに本気で（?）取り組んだ『マインドシーカー』など、何でもありの時代だからこそ生まれた怪作もまた多い。タレントゲームの隆盛は、ゲーム業界とファミコンに勢いがあった証拠とも言えるのだ。




超能力育成ゲーム『マインドシーカー』。その効果のほどはもちろん謎である。だが、タレントを擁してのワンアイデアを、実際に商品にできてしまう勢いが確かにあった。

# 1989年の話題作

## RPG MOTHER

●任天堂　7月27日

コピーライターの糸井重里がゲームデザインを手がけた作品。任天堂初のオリジナルRPGでもある。当時はまだRPG＝中世ファンタジーのイメージが強かった中で、現代アメリカ風の世界を舞台として、“ならでは”の冒険を表現。等身大で少し不思議な物語が多くのプレイヤーの心に響いた。




母親が作ってくれる好物は自由に入力可能。「しめさば」など渋すぎたり非日常すぎるメニューを入れることも合法だ。




## アクション ダウンタウン熱血物語

●テクノスジャパン　4月25日

『熱血硬派くにおくん』の世界を引き継いだ、SDキャラによるアクションゲーム。買い物で必殺技の習得や体力回復ができるなど、RPGの要素を備えている。2人同時プレイが可能だったが、協力のはずが足の引っ張り合いになるのがお約束。



## RPG ファミコンジャンプ 英雄列伝

●バンダイ／2月15日

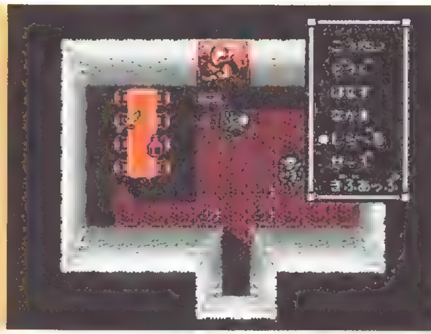
『週刊少年ジャンプ』の歴代人気作品が競演するRPG。さまざまなマンガの主人公と協力して世界を救うというコンセプトは素晴らしかったが、RPGとして見ると不親切な部分も散見される。賛否両論のあった一本。




## RPG スウィートホーム

●カプコン　12月15日

同名ホラー映画のゲーム化。RPGの形式だがADVに近く、独特な恐怖演出や5人のキャラを使い分けて進むシステムなど斬新な試みが盛り込まれている。『バイオハザード』の原点として後に知名度が上昇した。



## アクション クインティ

●ナムコ　6月27日

いまや『ポケモン』でおなじみのゲームフリークが初めて開発した作品。ステージ上に敷き詰められたパネルをめくり、敵を吹っ飛ばして全滅させていく。個性的な敵キャラと多彩なパネルが奥深さを生んだ快作。




## アクション 悪魔城伝説

●コナミ／12月22日

『悪魔城ドラキュラ』シリーズの第3作。進行ルートを選択できる自由度、4人のキャラを使い分ける戦略性を持ち、深みのあるゲームに進化した。拡張チップによるファミコン離れした美しいサウンドも話題に。



FAMICOM CHRONICLE

# 1990年

## 継承の年

1990年、テレビゲームは大きな転換期を迎える。アーケードそのままのゲームが家庭で遊べるネオジオが登場。ゲームボーイの対抗馬としてセガからはゲームギアが、NECからはPCエンジンGTが投入され、携帯ハード戦争が勃発……と、新ハードの話題に事欠かなかった年だったのだ。そんな中で話題の中心となっていたのは、もちろんスーパーファミコン。ファミコンを遥かに超える高性能で、果たしてどんなゲームが遊べるのだろうかと、11月の発売に向けて期待は高まるばかりだった。

その一方ファミコンでは、メインストリームをスーファミに明け渡す前の最後の輝きとばかりに、上半期を中心に多くの注目作がリリースされている。特に人気ジャンルだったRPGは大豊作。当時"4大RPG"と呼ばれた『ドラクエ』『FF』『女神転生』『ウィザードリィ』の新作がそろい踏みして、それぞれが人気を確たるものにしていた。またシミュレーションRPGの草分けである『ファイアーエムブレム』の第1作が発売されたのもこの年。発売当初こそ注目度は低かったが、ゲーム誌や口コミからその奥深い内容が知られていくことに。やがて新ジャンルの礎を築くほどの作品にまで成長していく。

この『ファイアーエムブレム』が埋もれずきちんと評価を得たことからもわかるように、この時期のファミコンの注目度はまだまだ十分。普及度No.1ハードとして君臨を続けていた。『熱血高校ドッジボール部 サッカー編』『ダウンタウン熱血行進曲』などの『くにおくん』シリーズや『Dr.マリオ』といった、対戦が盛り上がる作品が人気を集めたことも、ファミコンが現役だったことを物語っている。次世代ハードが来るといっても、おいそれとすぐに飛びつけるのはごく一部。お金を自由にできない子どもたちなどにとっては、相変わらずファミコンは最も身近なテレビゲームだったわけだ。

とはいえ、もはやメインストリームが変わることはない。『スーパーマリオワールド』や『F-ZERO』などに触れることで、プレイヤーたちはファミコンとスーパーファミコンとの、段違いな性能差を体感していく。一度"次"を味わってしまえば、戻ることは難しい。1990年の初冬、ファミコンがテレビゲームの主役ではないことを誰もが思い知ったのだ。時代は移り変わり、いよいよファミコンは斜陽へと突入していく。




『熱血高校ドッジボール部 サッカー編』
（テクノスジャパン／5月18日発売）

## RPGの大ブームが生んだ野心作たち

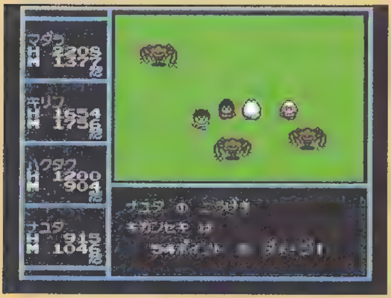
1986年の『ドラゴンクエスト』から始まったファミコンのRPGは、この時期一番人気のジャンルにまで成長。特に1990年は、4大RPG以外に脇を固めるソフトも粒ぞろいの年となった。

注目すべきは"従来作とは違った切り口"を目指す野心的RPGがにぎわった点だろう。例えば『サンサーラ・ナーガ』では、成長するのは主人公ではなく連れて歩く竜。さらに町の一般人とも戦えるコマンドを搭載するなど、これまでのRPGのお約束を逆手に取る形で独自性を生み出した。

また『川のぬし釣り』では、戦闘の代わりに釣りをすることが成長につながるというシステムを採用。現代の田舎が舞台という斬新なシチュエーション設定もあり、その後根強い人気シリーズとなっている。『川のぬし釣り』以外にも、舞台を定番のファンタジーから別に移して差別化を図った作品は多い。PCゲームからの移植ではあるが、舞台が人類絶滅後の地球、しかも従来のRPGなら敵側であるはずのモンスターがパーティーメンバーという『ラストハルマゲドン』などはその代表格と言えるだろう。

「ゲーム化」というスタンスのRPGが数多く現れた点もまた見逃せないところ。カードダスの魅力を随所に詰め込んだ『ナイトガンダム物語』、映画版ゆずりの壮大な冒険を見せる『ドラえもん ギガゾンビの逆襲』などは、優れた完成度でゲームファンのみならず原作ファンからの評価も高かった。

ちなみに、ファミコン雑誌からのゲーム化という珍しい現象が発生したのもこの年。『魍魎戦記MADARA』は『マル勝ファミコン』連載作品のメディアミックスという形でリリースされ、1つのRPGとして確かな評価を得ている。



『マル勝ファミコン』で1987年から連載された『魍魎戦記MADARA』をコナミがRPG化。拡張チップを搭載しており、サウンドの質は特筆モノだ。

## 究極(?)の周辺機器 パワーグローブ登場

数多く発売された周辺機器の中でも、変わり種の極北と言えるのが、この年パックスコーポレーションから発売された「パワーグローブ」だろう。

やたらサイバーなフォルムのこの入力装置は、右手に装着すると手や腕の動きに合わせてゲームを操作できるというギミックを備えていた。ある意味のちの任天堂据え置き機Wiiのコンセプトを20年以上も前に実現していたと言えよう。

がしかし、その使い心地には大きな問題があった。14タイプの操作パターンから、プレイするゲームに合ったものを選ぶ必要があるため、相当使い込んだプレイヤーであっても混乱することは必至。アクションなら移動はともかく、ゲーム内のキャラクターを静止させるには手を伸ばした格好でプレイヤーも止まる必要がある……などと、一般ユーザーがまともにプレイできる代物ではなかった。

何でもアリだったファミコン周辺機器のカオスぶりを端的に示す一品である。




その実力は、説明書に「操作性は微妙」と注意書きがあるほど。なお、使用に際しては同梱のセンサーをモニタ側に設置する必要がある。

# 1990年の話題作

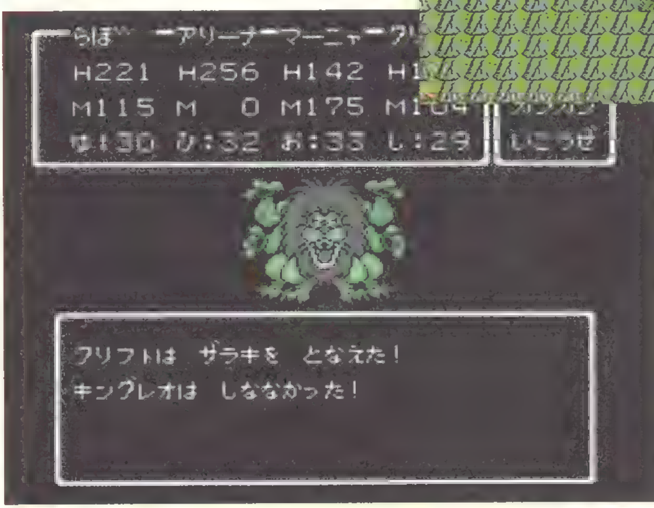
## RPG ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

●エニックス 2月11日

『ドラクエ』シリーズ第4作は、1章から4章は仲間たちの物語、5章で勇者とその仲間の冒険を描くという章仕立てのストーリーをを導入。仲間が作戦に沿って行動するAI戦闘も当時話題となったが、ザラキを連発するクリフトをはじめ、意味不明な行動がやたら印象に残る結果となってしまった。



仲間たちの冒険を先に体験できることで、パーティーに加入した際の感動や、キャラクターへの愛着は段違いになった。




## RPG ファイナルファンタジーⅢ

●スクウェア 4月27日

いつでも職業を変えられる「ジョブチェンジ」システムが特徴のシリーズ第3作。学者や竜騎士といった特定のジョブでないとクリアが困難なイベントがあるなど、システムとストーリーが密接に絡みつつゲームを盛り上げてくれた。



## RPG デジタル・デビル物語 女神転生II

●ナムコ　4月6日

荒廃した東京が舞台の3Dダンジョン RPG。敵の悪魔を味方にする交渉、悪魔を合体させて強力な存在を生み出す「悪魔合体」は前作よりさらに進化した。進行そっちのけで最強悪魔作りにハマったプレイヤーも多い。




## SRPG ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣

●任天堂　4月20日

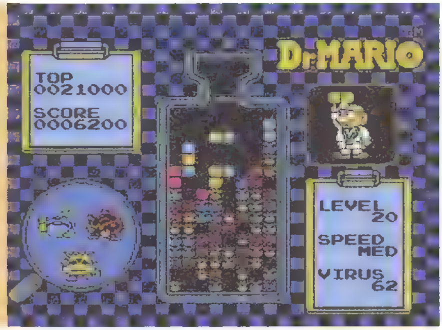
シミュレーションのユニットに成長要素やキャラクター性をプラスし、新たなジャンルを築き上げた一作。一度死んだキャラは基本的に生き返らないシビアなシステムが生む緊張感が、ゲーマーたちを虜にした。



## パズル Dr.マリオ

●任天堂　7月27日

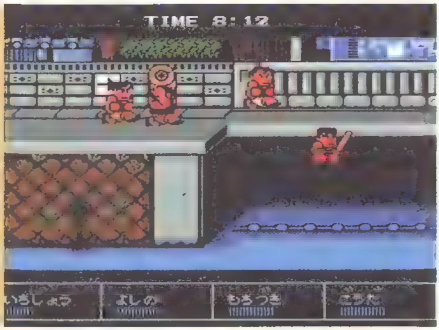
3色のカプセルを使い、ウイルスをすべて消すことが目的。セガの『コラムス』と並び、落ちモノパズルに連鎖消しの要素を持ち込んだ作品である。対戦の熱さもあってロングヒット、150万本超を売り上げた。




## アクション ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会

●テクノスジャパン　10月12日

クロスカントリーや玉割りなど運動会を題材にした4種の競技で得点を競う。『くにおくん』らしく殴る蹴るの妨害すべてOKなハチャメチャぶりで、対戦ゲームの定番となった。特に4人対戦の熱さはファミコン屈指。



FAMICOM CHRONICLE

# 1991年

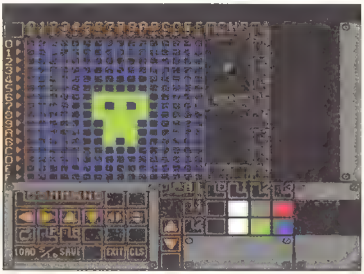
## 誇示の年

1990年に登場したスーパーファミコンは、またたく間にゲーム業界を席巻。『ドラクエ』や『FF』をはじめ、有力タイトルが次々とスーパーファミコンでの展開を表明し、ファミコンは少しずつ勢いを失いつつあった……のだが、この1991年はファミコン向けに開発された大作が遅まきながらリリースされる例が続き、まだまだその輝きを保っていた。『いただきストリート』や『メタルマックス』、発売当時にはさほど注目されなかったものの『メタルスレイダーグローリー』などはその筆頭と言えよう。開発に時間をかけただけのことはあり、プレイヤーから軒並み高い評価を得ている。

また、誕生直後ということでスーパーファミコンにはシリーズものの続編に、人気アーケードゲーム、PCゲームの移植といった無難なソフトが並んでいたが、対するファミコンのラインナップはなおも果敢。ゲームを作るコンストラクションツールの先駆け『絵描衛門』や、RPGとボードゲームが融合した『百の世界の物語』など、個性の際立つソフトが目立った。中でも『ダービースタリオン』は競馬をシミュレーションゲーム化したことで高い年齢層からの支持を集め、大きなヒットに。スーパーファミコンが勢いづく中にあっても、ファミコンは注目作を生み出せるという証明になった。

そして、あえて慣れ親しんだファミコンで新作を出すという選択をとったシリーズも少ないながら存在した。『テトリス2＋ボンブリス』や『くにおくん』シリーズの『時代劇だよ全員集合！』などがそれで、一定以上の売り上げを記録している。さらに任天堂自身によるファミコンへの注力も決して止まることはなく、新作を惜しみなく投入。『ヨッシーのたまご』と『マリオオープンゴルフ』で1991年のファミコンを彩った。

一線を退きはしたものの、普及率No.1ハードの力は伊達ではなく、1991年の時点ではファミコンはその存在感をはっきり誇示していたと言えるだろう。しかし、流れがスーパーファミコンの方へ傾いていたことは、もはや疑いようのない事実。水面下ではほとんどのゲームメーカーが新作ソフトの焦点をスーパーファミコンに合わせ、開発を進めていたのだから。ファミコンの輝きは、スーパーファミコンの新作リリースが一気に加速した翌年、1992年から本格的に陰りを見せることになる—。



『絵描衛門』（アテナ／9月13日発売）

## 2つのメーカーによる限界へのアプローチ

次世代ハードが出ただけのことはあり、ファミコンソフトのプログラミング技術はこの時期極限の域にまで達していた。それゆえ、多くのメーカーがハード性能を限界まで引き出したタイトルを送り込んでいるのだが、中でも気を吐いていたのが、コナミとサン電子だ。

コナミは独自の拡張チップを ROM に載せることで、演出や音の強化を画策。拡張チップ「VRC Ⅳ」を搭載した『クライシスフォース』では、多重スクロールや背景に隠れる巨大ボスなど秀逸な画面演出でプレイヤーを驚かせた。また当時の最新拡張チップ「VRC Ⅶ」による『ラグランジュポイント』では、ファミコンでは不可能と思われた FM 音源のサウンドを実現。古くから音楽にこだわりを持つ、コナミならではのひとつの到達点となった。

一方、拡張チップに頼ることなくファミコン離れした演出や音を見せたのがサン電子。同時に4音しか出せないファミコンで、裏技的プログラミングにより6音に聴こえる BGM を構築した『へべれけ』、コースが回転しているかのようなダイナミックな超高速スクロールが楽しめる『バトルフォーミュラ』などはその象徴だ。ハード後期だからこその限界を超えた挑戦がそこにはあった。



「俯瞰画面レースゲーム＋縦スクロールシューティング」というゲーム性の『バトルフォーミュラ』。激しく動くグラフィックは一見の価値ありだ。

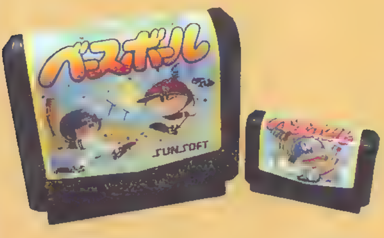
## オンリーワン!? ゲームの外で魅せた実験作

「もう旧ハードとなったファミコンで出す以上、普通では注目は集められない」、と考えたのかは定かではないが、1991 年にはゲーム本編以外の部分に趣向を凝らしたソフトが多い。

例えばポニーキャニオンから発売された『シャドウブレイン』はオーソドックスな 3DRPG なのだが、ソフトにオリジナルビデオが付いていた。映像でストーリーへの導入を行うことで、世界を深く知った上で楽しんでもらうという制作サイドの狙いだったのだろう。『史上最強のクイズ王決定戦』のように専用の周辺機器で差別化を図ったものもある。タイトルどおりクイズゲームである本作のパッケージには、早押しボタンが6個同梱された。すなわち6人同時プレイでクイズ対戦が楽しめるシロモノだったのだ。

とりわけ興味深いのが、上のコラムのとおり後期ファミコンでさまざまな試みを実行したサン電子の『なんてったって!!ベースボール』だろう。大きめのカセット(親ガメカセット)の裏に専用 ROM（子ガメカセット）を挿し込む端子を設けて、子ガメカセットを入れ替えることで選手データを更新できるという、先進的なコンセプトを備えたタイトルだった。

今ではオンラインアップデートによるデータ更新が当たり前となったが、それを手動ながらファミコンの時代に実践しようとしていたのである。




『なんてったって!!ベースボール』自体は 1990 年発売のソフトで、1991 年に子ガメカセットの『OB オールスター編』と『91 開幕編』がリリースされた。

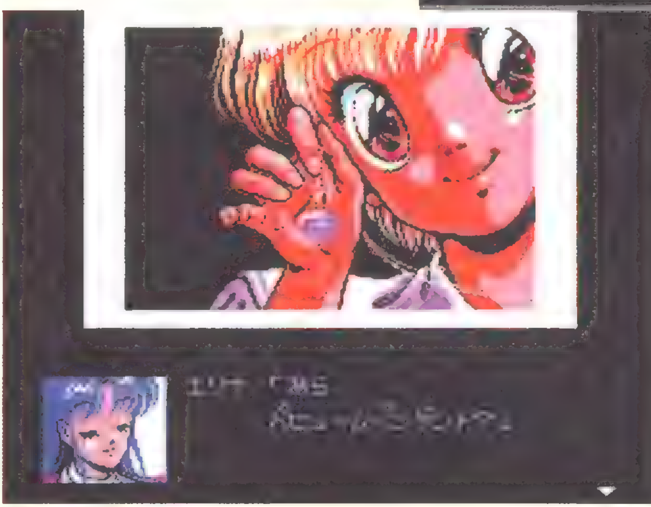
# 1991年の話題作

## アドベンチャー メタルスレイダーグローリー

●HAL研究所／8月30日

ソフトの開発に4年以上をかけたというSFアドベンチャー。その美麗なグラフィックとアニメーションは、まさにハードの限界に挑戦したと言える仕上がりで、ファミコンの底力を見せつけた。流通量が非常に少なかったため、後にファミコンプレミアソフトの代表格となっている。





発売から17年後にサウンドドラマ化、22年後にサントラCD発売など、人気の根強さはファミコン屈指といえる作品。

## シミュレーション ベスト競馬 ダービースタリオン

●アスキー／12月21日

競走馬を配合、調教してレースに出走させ、全タイトルの制覇を目指す競馬シミュレーションゲーム。それまで予想ソフトやアクションくらいしかなかった競馬を育成の面から捉えた新しさが光る。ロングヒットとなり、後に『全国版』も登場した。

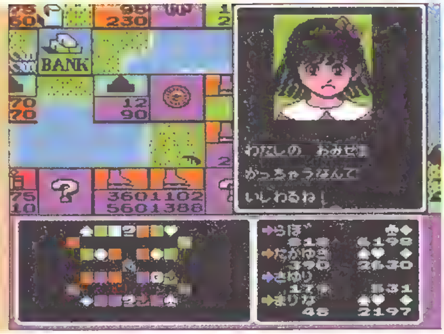


ボード ゲーム

## いただきストリート 私のお店によってって

●アスキー／3月21日

“ドラクエの堀井雄二が手がけるボードゲーム”という触れ込みで登場した。ベースは『モノポリー』だが、そこに株での資金繰りを加えることで独自の戦略性を実現。個性豊かな CPU も飽きさせない要因となった。

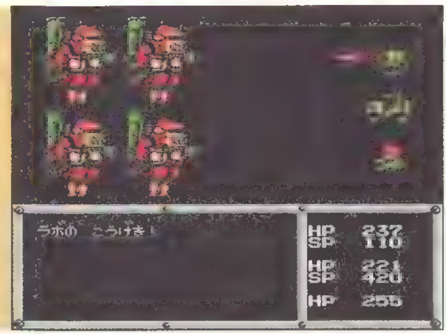



RPG

## メタルマックス

●データイースト／5月24日

「竜退治はもう飽きた」のキャッチコピーが挑発的な、戦車をテーマにしたRPG。賞金首を狩るもよし、戦車を作るもよし。イベント順も決まっておらず、何をするかはプレイヤー次第という自由さが斬新だった。

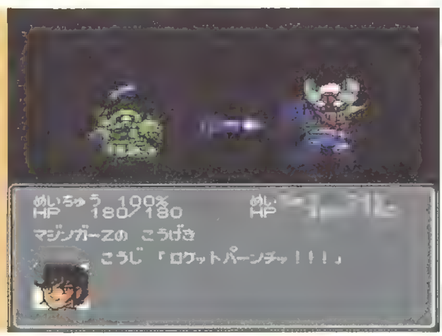



シミュレーション

## 第2次 スーパーロボット大戦

●バンプレスト／12月29日

『スパロボ』シリーズの第2弾にして、唯一ファミコンで発売されたタイトル。パイロットと機体を別扱いするシステム、ゲームオリジナルキャラの登場など、シリーズの基礎となる主な要素はここで完成した。

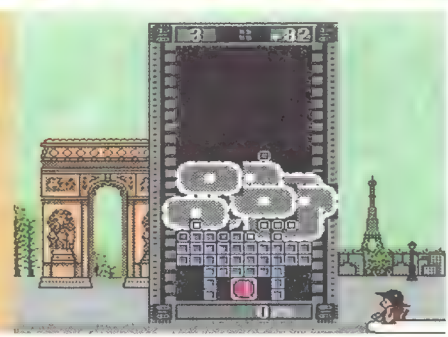



パズル

## テトリス2＋ボンブリス

●BPS／12月13日

ファミコン版『テトリス』の続編。前作は操作性に難があったが、本作ではゲームボーイ版に準拠し、格段に遊びやすくなった。爆弾でブロックを消していく「ボンブリス」の爽快感とパズル性の高さも見逃せない。



FAMICOM CHRONICLE

# 1992年

## 減衰の年

スーパーファミコン176本、ファミコンはディスクシステムを含めて97本。これが1992年に発売されたソフトの総数である。任天堂は相変わらず『スーパーマリオUSA』『ファイアーエムブレム外伝』といった有力作を送り込み続けていたものの、焼け石に水。発展していく家庭用ゲームの流れからファミコンが外れたことは、誰の目にも明らかだった。

さて、ファミコンが陰りゆくこの年、発売ソフトのラインナップにはちょっとした変化が見て取れる。

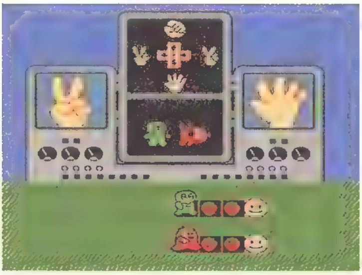
まず挙げられるのが続編ものが多かった点。すでにスーパーファミコンの発売から1年以上が経過した時期であり単に新規タイトルをファミコンで起ち上げる例が少なかったということでもあろうが、それまでよりもシリーズ作の割合が大きかった。『くにおくん』や『ロックマン』などファミコンを代表する人気シリーズの最新作のほか、『エスパードリーム2』や『ソロモンの鍵2』、タイトルこそ違うが『ミネルバトンサーガ』とつながりを持つ『シルヴァ・サーガ』など、名作の続編も数多く投入されている。

そして、ファミコンの限界に挑戦するかのような意欲作が前年にも増して生み出された点。弾幕シューティングをいち早く実現した『サマーカーニバル'92 烈火』、歯ごたえあるアクションの『ギミック!』や『ムーンクリスタル』などのタイトルは一部で絶賛されることになった。

この時期のファミコンは円熟極まるハード末期らしく、コアなゲーマーへの訴求を粘り強く続けていたと言える。しかし一方で、ファミコンの終わりを決定付ける動きもあった。それがさらにもうひとつの変化、低年齢層や女の子向けのキャラクターゲームが増えた点である。

代表的なところでは『ハローキティワールド』などのサンリオ関連ソフト、『プレスクールソフト ひらけ!ポンキッキ』などの知育ソフト。これらは言わば、ゲームにさほど触れていない層を狙ったソフトだ。ファミコンは普及率の高さを活かして、家庭用ゲームの入門機の役割を担い始めていたわけである。

コアゲーマー向けと初心者向け、2つの柱でもって最後の生き残りを図るファミコンだが、それ自体が次のハードの存在を認めることと同義であったとも言えよう。努力もむなしく、ファミコンの存在意義は日に日に薄れていくばかりだった。


『ひらけ!ポンキッキ』(タカラ/4月17日発売)

## ディスクシステム 一足先に終焉

1986年に発売されたディスクシステムが、ファミコンより早くその役割を終えたのが1992年。4月に任天堂から『クルクルランド』のディスク版が、12月に徳間書店から『じゃんけんディスク城』がそれぞれ送り出され、ディスクシステム最後の年を飾った。

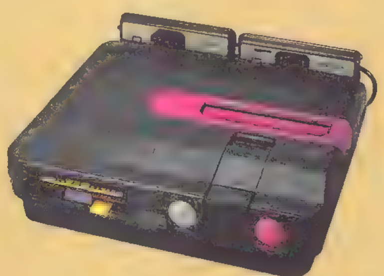
大容量とセーブ機能を売りに登場したディスクシステムのソフトは、カセットの大容量化&バッテリーバックアップ搭載が当たり前になると価値が一気に低下。結果、80年代末ごろからリリース本数が激減することに。中には宗教や差別などシリアスなテーマを扱った『タイムツイスト 歴史のかたすみで…』といった秀作もあったものの、話題にはならなかった。

また、末期にはカセットにはない"安い書き換え料だけで新しいゲームが楽しめる"という利点のみを頼りに、書き換え専用のソフトが細々と出されていた。が、90年代のラインナップと言えば前述の『じゃんけんディスク城』などゲーム雑誌『ファミマガ』での一般公募企画から生まれたパズルゲーム群。あとは任天堂やナムコ、ハドソンなどの旧作をディスクに移植したものがほとんど。書き換えのできるディスクライターがこの時期に店舗から撤去されたことからもわかるように、注目度が非常に低い状態だったと言えよう。余談だが、そのことを如実に示すこんなエピソードがある。前述のディスク版『クルクルランド』はカセット版とゲーム内容が異なっていたものの、ディスクの注目度の低さと書き換え期間の短さにより当時それが周知されることはなく、現在ファミコン屈指のレアソフトになっているのだ。

なお、書き換えサービス自体が終了したのは2003年のこと。それまでは任天堂にディスクを送ることで、一部のタイトルを除き対応してくれていた。



ディスクシステムの本体。RAMアダプタを介してファミコンと接続する仕組みだった。定価は15,000円で、400万台以上を売り上げている。



ディスクシステムを語る上で忘れてはならないのが、一体型のツインファミコン。メーカーはシャープで、定価32,000円で販売された。




ちなみにWiiや3DS、WiiUのVCで配信されているのはこのディスク版である。




ディスクシステムの199作目にして最後のソフト『じゃんけんディスク城』。『倉庫番』にじゃんけんの要素を加えたパズルゲームだ。

# 1992年の話題作

## アクション スーパーマリオUSA

●任天堂　9月14日

海外で『SUPER MARIO BROS.2』として発売されたものを逆輸入してリリースされた作品。内容はディスクシステムの『夢工場ドキドキパニック』のキャラをマリオファミリーに変更したものだった。野菜などを引き抜く独自のアクションは、攻撃、探索両方の楽しみを兼ね備えている。





マリオやルイージに加え、ピーチ姫やキノピオまでが使える。おかげで相変わらずルイージの影は薄いものに……。

## SRPG ファイアーエムブレム外伝

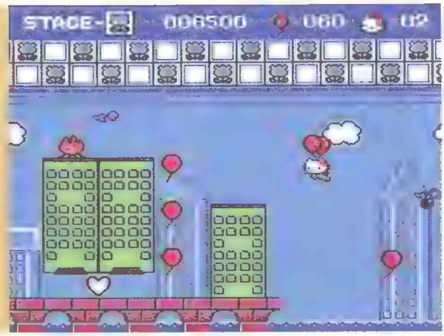
●任天堂　3月14日

ダブル主人公制を導入した、『ファイアーエムブレム』シリーズ第2弾。死んだキャラが二度と復活しない前作と違って救済措置があるなど、シビアさがいくぶんか緩和されている。ただし、キャラ育成の奥深さは変わらず、中毒者を続出させた。



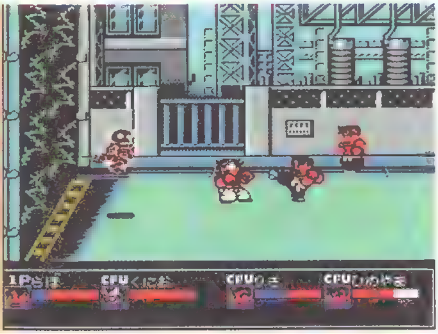
アクション
## ハローキティワールド
●キャラクターソフト／3月27日

風船で飛ぶハローキティをボタン連打で制御する『バルーンファイト』譲りのシステムが特徴。開発したのは任天堂の子会社で、実は海外で発売された『バルーンファイト』の続編のキャラを差し替えたものだった。



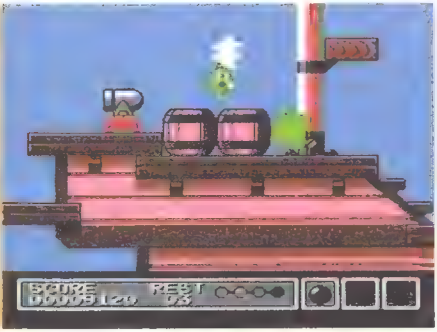

アクション
## 熱血格闘伝説
●テクノスジャパン／12月23日

数ある『くにおくん』シリーズの中でも、特に格闘アクションに重点を置いた一本。自分でキャラを作り、育成するエディット要素が用意されている。最大4人までの対戦プレイはもちろん盛り上がること必至だ。



アクション
## ギミック！
●サン電子／1月31日

ステージ内の多彩な仕掛けと、重力や慣性の法則を反映したキャラの動きが目を引くアクション。パステルタッチのかわいいグラフィックとは裏腹に難度は高い。そのストイックさは硬派なゲーマーをも唸らせた。



シューティング
## サマーカーニバル'92 烈火
●ナグザット／7月17日

常時処理落ちで、画面がチラつくほどに大量で派手な攻撃が飛び交う。ファミコンの限界に挑んだソフトの代表格と言える弾幕シューティングだ。弾を撃たないでいると発生するバリアの活用法が攻略のカギとなる。



FAMICOM CHRONICLE_

# 1993年

## 斜陽の年

1993年の家庭用ゲーム界は、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブによる三つ巴の争いの真っ最中。性能で劣るファミコンは完全に蚊帳の外だった。『星のカービィ 夢の泉の物語』はゲームボーイで人気を博したタイトルの次作とあって注目されたものの、そのほかはゲーム雑誌でも黙殺状態。名作の関連タイトル『バブルボブル2』や『桃太郎伝説外伝』、ここでしか楽しめないオリジナルストーリーを用意した『ドラゴンボールZ外伝』ですらまったく話題にならなかったという事実は、当時のファミコンが置かれた状況の厳しさをうかがわせる。

無論、サードパーティからのフォローも減る一方。普及台数の多さを理由にあえてファミコンにとどまっていたシリーズも、ここで去り始めてしまう。低年齢層に人気の高かった『くにおくん』や『ロックマン』シリーズ、逆に高い年齢層の支持が厚かった『ファミスタ』や『パチ夫くん』シリーズは、ファミコンでの新作がこの年で途絶えた。

もはや大半のユーザーやメーカーにとってファミコンは、"終わったハード"だったと言える。だが、それでも任天堂は見放すことはしなかった。先に述べた『星のカービィ』や、当時ブームだった対戦格闘ゲームをファミコンで形にした『ジョイメカファイト』の投入は、その姿勢の表れだろう。

さらに、ソフトだけでなくハード面でもテコ入れが行われた。12月に「AV仕様ファミリーコンピュータ」こと、「ニューファミコン」をリリースしたのである。面倒なRF接続に代わり、当時すでに一般家庭で主流となっていたコンポジット出力に対応。またコントローラのマイク機能や、カセット抜き差し用のイジェクトスイッチが省かれているなど、廉価版の役目も持つ新型だった。発売時にマリオファミリー総出演のテレビコマーシャルまで流したこともあってか市場への影響はそこそこあり、このニューファミコンの登場を機にファミコンに戻ったユーザーも少なからずいたようだ。

それでも回帰はあくまでごく一部でのこと。ファミコンが時代遅れと化した事実はまったく変わりようがなかった。年末商戦で盛り上がるはずの12月に発売タイトルがわずか7本しかなかったことが、来たる次の年——1994年を物語る。いよいよファミコンは、終焉のときを待つばかりとなってしまったのである。




『桃太郎伝説外伝』(ハドソン／12月17日発売)

## コナミの置き土産となったディスク移植作品

主要サードパーティのひとつとして、初期からファミコンを支えてきたコナミ。90年代に入ってもなおファミコンに精力的に取り組み、FM音源搭載の『ラグランジュポイント』などといった意欲作で華を添えていた。



コナミのファミコン最終作となったカセット版『もえろツインビー』。3人同時プレイや横スクロール面が用意された、シリーズでも異質な1本。

そんなコナミがファミコンで最後に送り出したのが、ディスクシステムの名作をカセットに移植したタイトル群だ。

この年、『悪魔城ドラキュラ』『バイオミラクルぼくってウパ』『もえろツインビー』を相次いでリリース。ディスクシステム特有の美しいサウンドこそ再現し切れていないものの、全作にイージーモードを用意するなど遊びやすさを強化していた。さすがに末期のファミコンで、しかも旧作の移植とあっては注目するユーザーも少なかったが、最後までファミコンに対して手抜き無しだったコナミの姿勢は評価するべきだろう。

なお、ディスクシステムの名作をカセットで復刻する試みは、翌年のことだが任天堂も『ゼルダの伝説1』で実行している。作り上げたタイトルを眠らせることなく、そのあとも有効に活用する。現在のバーチャルコンソールなどにつながる思想はこの当時からあったのだ。

## バンダイ最後の周辺機器 データック

「ファミリートレーナー」や「カラオケスタジオ」など、バンダイは"変わり種の周辺機器&遊び方を拡張する専用ソフト"を次々とリリースしてきた。そして1992年末に登場した「データック」こそが、そのバンダイがファミコンで最後に放った周辺機器である。




バーコードリーダーの機能を持つデータック。裏側に専用のミニカセットを挿入できるようになっている。なお、対応ソフトは7本しか存在しない。

商品に付いたバーコードを読みこませて新たなデータを手に入れるシステムと、バンダイ得意のキャラゲームの相性は良いように思えた。だが、所詮は「バーコードバトラー」(エポック社)の真似事であり、注目を集めるには至らず。本体同梱の『ドラゴンボールZ』を皮切りに『SDガンダム』『ウルトラマン倶楽部』など一線級のキャラを投入するも、即フェードアウトすることとなってしまった。

ちなみに、データックの対応ソフトは流通した数があまりに少なかったため、のちに軒並みプレミア化。特にこの1993年以降にリリースされた『幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会』『バトルラッシュ』『Jリーグ スーパートッププレイヤーズ』の3本は、現在ファミコンソフトの中でも屈指の高値が付いている。

# 1993年の話題作

## アクション 星のカービィ 夢の泉の物語

●任天堂　3月23日

ゲームボーイでヒットした『星のカービィ』シリーズがファミコンに進出。6メガビットの大容量で鮮やかに描かれた世界は、「ファミコンでもここまでできる！」と主張するかのようにバラエティに富んでいた。カービィの代名詞と言える「コピー能力」が初めて登場したゲームでもある。







ゲーム初心者から熟練者まで楽しめる懐の深さで、ゲームボーイ版同様に着実な人気を得た。のちに3DS版などで復刻されている。

## RPG ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画

●バンダイ　8月6日

原作の再現に徹していた過去作から方針転換、完全オリジナルストーリーで登場した1本。サイヤ人に星を滅ぼされた者の復讐に、Z戦士たちが立ち向かう。カードを使って戦闘や移動を行うシリーズの特徴は、きちんと踏襲している。



アクション

## ジョイメカファイト

●任天堂　5月21日

　顔や胴体や手足が浮いた無関節のロボットを主役に据えることで、性能的にファミコンでは無理だと思われていた本格対戦格闘ゲームを実現。多種多様なキャラが次々登場するCPU戦も遊び応えのあるものだった。

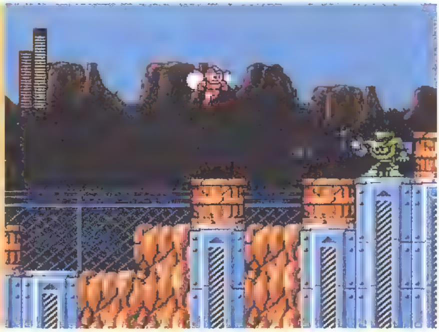


アクション

## ロックマン6 史上最大の戦い!!

●カプコン　11月5日

　1987年から続いた『ロックマン』のファミコンでの最終作。個性的なボスに特殊武器、歯ごたえある難度といった特徴はそのままに、ロックマンがサポートロボのラッシュと合体する新システムが盛り込まれた。



アクション

## バブルボブル2

●タイトー　3月5日

　固定画面アクションの名作『バブルボブル』の、知られざる続編。溜め攻撃や体を膨らませての飛行といった新要素が追加されている。名作の系譜らしく良くまとまっているのだが、ほとんど話題にはならなかった。




スポーツ

## 熱血！すとりーとバスケット

●テクノスジャパン　12月22日

　『くにおくん』流にストリートバスケをアレンジ。パンチや必殺技は言わずもがな、自陣にあるゴールリングを相手側のボードに取り付けることで大量得点を狙えるなど、破天荒すぎるルールの2on 2が展開する。



FAMICOM CHRONICLE_

# 1994年

## 終焉の年

国内のゲーム市場は後継たるスーパーファミコンが完全に支配し、年末には次世代ハードと呼ばれるプレイステーションやセガサターンが登場した1994年。時代の転換点と言うべきこの年に、ファミコンは終わりを迎えた。最後のソフトは、6月24日発売の『高橋名人の冒険島Ⅳ』。皮肉にも、ファミコンブームを象徴する名人のタイトルによって幕が引かれたのだ。

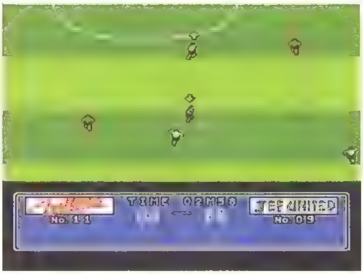
もっとも、任天堂自身は最後までファミコンを見捨ててはいなかったように思える。前年のニューファミコン投入もその足がかりだったろうし、ここに来て完全新作の『ワリオの森』をリリースしたことからもそれがうかがえよう。

1994年に発売されたソフトは7本（右下の『Jリーグスーパートッププレイヤーズ』はそのうちの1本）。その傾向をあえて挙げるとするなら、"復刻"だろう。

前年のコナミによる『悪魔城ドラキュラ』などのカセット版、そしてこの年の『ゼルダの伝説1』に、スクウェアからは『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ』と、任天堂以外のメーカーからも動きがあり、ちょっとした賑わいを見せた。当時のファミコンは性能面で他ハードに大きく劣り、どこでも遊べるゲームボーイのように性能のビハインドを跳ね返せる強みもなし。残されていたのは、潤沢な名作という資産だけだったと言える。結局これらの復刻ソフトはセールス的には振るわなかったものの、もしこの路線が成功していたなら、安価で名作が楽しめるハードとしてファミコンが生き延びた未来もあったのかもしれない。

1983年から1994年までの12年間に、ファミコンは1,200本以上のタイトルを残した。その中には、多くのゲーマーを唸らせたものも、出来に首をかしげたくなったものもある。次の新作は一体どんなゲームだろう、そうワクワクしながらソフトを選ぶだけの豊富なラインナップがあり、また同じ数だけゲームの持つ可能性も広がっていたのだ。あらゆるゲームが家庭で楽しめる、いまとなっては当たり前のことを現実にし、ファミコンは現在まで進化を続けるテレビゲームの礎となった。礎であるからこそ、見た目は劣ろうともゲームの面白さは決して揺るがない。

この先どれだけ時が流れようとも、ファミコンの12年が放った輝きは、いつまでも色褪せないだろう。



『Jリーグ スーパートッププレイヤーズ』
（バンダイ／4月22日発売）

## ファミコンソフト歴代売上1位は……!?

メーカー公式発表のファミコンソフトの歴代売上本数は下の表のとおりだ。やはり一大ブームを巻き起こした『スーパーマリオブラザーズ』の681万本は驚異的。この本数は現在でも、国内の単体タイトルとしてはすべてのテレビゲーム中でトップである。

以降では『ドラクエ』シリーズの強さが目立つほかに、『ゴルフ』『ベースボール』『麻雀』といった定番ソフトが上位に来ている点も見逃せない。発売後しばらく経っても着実に売れていく"ジワ売れ"はいまや任天堂の得意技だが、この当時から確かにあったわけだ。

また100万本台では『忍者ハットリくん』(150万本)や『ドラえもん』(115万本)『ドラゴンボール 神龍の謎』(125万本)といったキャラクターゲームも散見される。キャラクターゲームが大化けすることが少なくなった現在ではそうそう起こらない、ファミコン特有の現象と言えるだろう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂 | 681万本 |
| 2 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 | 384万本 |
| 3 | ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… | エニックス | 377万本 |
| 4 | ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち | エニックス | 304万本 |
| 5 | スーパーマリオブラザーズ2 | 任天堂 | 265万本 |
| 6 | ゴルフ | 任天堂 | 246万本 |
| 7 | ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々 | エニックス | 241万本 |
| 8 | ベースボール | 任天堂 | 235万本 |
| 9 | 麻雀 | 任天堂 | 213万本 |
| 10 | プロ野球ファミリースタジアム | ナムコ | 205万本 |

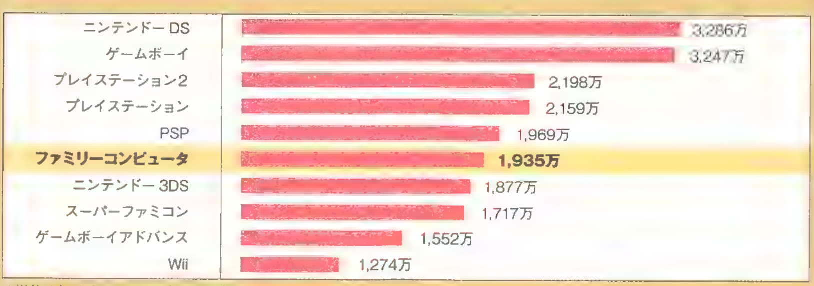
11 バレーボール（198万本）／12 テトリス（181万本）／13 ゼルダの伝説（169万本）／14 マリオブラザーズ（163万本）／15 リンクの冒険（161万本）／ 16 燃えろ!!プロ野球（158万本）／ 17 エキサイトバイク（157万本）／ 18 テニス（156万本）／ 19 サッカー（153万本） 20 Dr.マリオ（153万本）

## 販売数で見る国民的ハード ファミコン

ファミコンの国内総販売数は1,935万台。単純計算で5～6人に1人は所持していたことになり、まさしく一家に1台の国民的ハードとなっていた。

歴代ハードの売上順位では、ファミコンは6位につけている。この順位は意外と低いように思えるかもしれないが、据え置きハードではPS、PS2とは約200万台差で決して大きく離れてはいない。1位のニンテンドーDS、2位のゲームボーイ、5位のPSPは携帯ハードということで、一家に1台の据え置きハードとは、そもそも分母が違うと言っていいだろう。

これを踏まえた上でソフトの販売数を見直すと、やはり『スーパーマリオブラザーズ』に驚かされる。実にファミコン所有者3人に聞けば、1人は持っていた計算になるのだからいかに売れたかがわかろうというものだ。




※単位は台／データは2015年6月時点のもの

# 1994年の話題作

## パズル　ワリオの森

●任天堂　2月19日

『マリオ』シリーズではめずらしい、キノピオが主人公を務めた落ちモノアクションパズルゲーム。同色のモンスターと爆弾を3つ以上つなげて消していく。通常の落ちモノパズルゲームとは異なりフィールドに降ってくるもの自体は動かせず、下にいるキノピオを操作して並べ替えていくシステムが特徴だった。







実は本作、ファミコンではワリオが唯一登場するタイトルでもある。敵ボスとしてしっかりと存在感を見せてくれた。

## アクション　高橋名人の冒険島Ⅳ

●ハドソン　6月24日

1,200本を超えるのファミコンソフトのトリを飾ったのは高橋名人。横スクロールアクションだった前3作から一転、広いフィールドを駆け回る探索型アクションになった。腰を据えて遊べる、最後のソフトにふさわしいボリュームを誇る。



アドベンチャー

## ゼルダの伝説1

●任天堂　2月19日

ディスクの名作を完全復刻。音楽などはオリジナルから変更されているが、歯ごたえある謎解きはそのまま味わえた。なお、VC配信版などのその後の『ゼルダの伝説』リメイクは、すべて本作の仕様になっている。




RPG

## ファイナルファンタジーI・II

●スクウェア　2月27日

『FF』の1作目と2作目をカップリング。タイトル選択画面の追加と、一部モンスターの名称や誤字の修正以外はオリジナルのままとなっている。特製の攻略本が付属しており、誰でも問題なくここから楽しめた。



パチスロ

## パチスロアドベンチャー3 ビタオシー7見参！

●ココナッツジャパン　5月13日

『パチ夫くん』などのギャンブル系を得意とした、ココナッツジャパンのファミコン最終作。アイテム購入で展開が楽になるRPG要素が導入された。ロボットがパチスロを攻略し続ける脱力モノのストーリーは必見!?

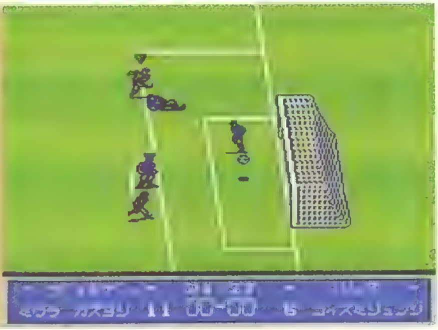



スポーツ

## Jリーグ ウイニングゴール

●エレクトロニック・アーツ　5月27日

エレクトロニック・アーツが出した最初で最後のファミコンソフト。前年から始動したJリーグの公認タイトルで、12チームを実名選手で再現している。オーソドックスな横視点表示でスピーディな試合が楽しめた。



## マニア垂涎！

# 未だ謎が潜む非売品ソフトの世界

店頭に並ぶことなく、ごく限られた手段でしか入手することができなかったゲーム。いわゆる“非売品ソフト”が、ファミコンには何十タイトルと存在する。これらは世に出た本数の少なさからプレミアソフトとして高値で取引されることが多く、中にはレトロゲーム専門店で数十万円の価格がつけられる例まである。

非売品ソフトが生まれるパターンは、大きく分けて2つある。まず1つは、懸賞でのプレゼントだ。有名なところでは、カップ麺「アルキメンデス」の懸賞品として配布された『アルキメンデス版グラディウス』や、ラジオ番組とのタイアップ作品『オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ』などがある。またキャラ募集で採用された8人にだけ配布された『ロックマン4』のゴールドカートリッジが、2014年にテレビ番組「開運！なんでも鑑定団」に登場し、40万円の価値が付いたのは記憶に新しいところだ。

もう1つのパターンは、販促用や学習用として作られ、そもそも世に出ることが想定されていなかったものが発見される例。自転車屋に配布されたオリジナル自転車の見積もり確認用ソフト『テーラーメイド』、国税庁のイベント用に制作された『惑星アトン外伝』、出光が従業員の学習用に配布した『危険物のやさしい物理と化学』（なんと開発はコナミ！）などがこの部類だ。厳密には非売品ではないが、ファミコンで株取引を行う“ファミコンホームトレード”用の通信カートリッジも、ここに含まれると考えていいだろう。

ファミコンは国民的ハードだったこともあり、非売品ソフトもマニアの手によって続々と発掘されてきた。それでも2010年になって、テレビ番組の観覧者向けに数十本だけ配布された『マイティ文珍ジャック』というソフトの存在がやっと確認された例もある。未だに誰にも全容の分からない世界が、ファミコンにはあるのだ。




[illegible]常版と違いパワーアップカプセルが“アルキメンデス”になっている。懸賞品は、こうした細かな違いがあるものが多い。

# 第2章

# ファミコン FAMICOM GENRE ジャンル

「アクション」「RPG」「シューティング」といったゲームジャンルは、ファミコンというプラットフォームでどのように花開いたのだろう。ゲームジャンル発展の歴史は、ファミコン発展の歴史。なぜ、ファミコンは面白いのか？　そのヒントは、ファミコンジャンルを紐解くことで見えてくる。

FAMICOM GENRE_

# アクション

## 始まりはアクションから

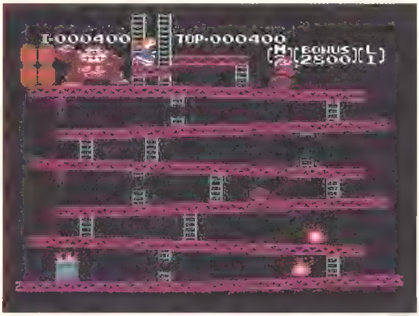
走って、飛んで、ときに攻撃でピンチを乗り越えるスリル。そしてクリアに至ったときに味わう達成感。アクションゲームには、ゲームの原初ともいえる快感が詰まっている。ファミコン本体と同時発売された『ドンキーコング』『ドンキーコング Jr.』『ポパイ』の3本が、すべて固定画面のアクションだったのは偶然ではなかったのだ。

ファミコン登場以降、長きにわたってアクションはゲームの王道であり続ける。初期こそ1画面固定のゲームが多かったが、84年の『ロードランナー』や『デビルワールド』では画面スクロールが導入。ゲームの舞台が奥行きを持つようになった。

そして85年、『スーパーマリオブラザーズ』が登場する。山あり谷ありのフィールドを乗りこえていく本作により、アクションゲームにはスリルや達成感だけでなく新たに“広いフィールドを冒険する楽しみ”もプラスされたのだ。

この『スーパーマリオブラザーズ』登場以降、「ほかのゲームにない特徴を加えよう」と、各作品で試行錯誤が行われるようになる。システム面では、特殊武器を導入した『ロックマン』や、使用キャラがいつでも変更可能な『コナミワイワイワールド』などが、戦略性の導入に挑戦。

一方で演出面ではビジュアルシーンを本格的に取り入れた『忍者龍剣伝』や、ゴシックホラーの雰囲気を再現した『悪魔城ドラキュラ』などが成功を収める。これらの作品はアクションゲームで魅力的な世界が描けることを証明した。



最初期のアクションはステージが1画面のみで構成。クリアという概念も希薄で、そのまま難度が増した1面に戻るものが多かった。

## ■アクションバブルの崩壊

ただし、ジャンルの成熟はゲームの高難度化も生み出す。『スペランカー』『魔界村』『高橋名人の冒険島』などは、クリア達成者などほんの一握り。前述の探索要素をこれでもかと突き詰め、謎に満ち溢れすぎて高難度となった『アトランチスの謎』などの例も。

ジャンルの進化は、行きすぎた先鋭化がゆえにプレイヤーを選ぶようになってしまう。80年代後半、ゲームの花形ジャンルの座をRPGに奪われたのも当然の流れと言えるだろう。以後、アクションゲームはPS時代に3D化の波をまともに受け、まったく違うジャンルへと変容していくことになる。ファミコン時代を思わせる2DアクションはDSで『New スーパーマリオブラザーズ』が500万本超を売り上げるまで、時代遅れのジャンルに甘んじることになった。

## アクションを読み解くキーワード

### スクロール

キャラクターの動きに合わせ、画面が切り替わる。固定画面ばかりだった初期を乗り越え、スムーズなスクロールが実現できたことでアクションゲームは隆盛を迎えた。

### ジャンプ

アクションゲームを構成する重要な要素。入力から飛ぶまでにラグは無いか、ジャンプ中の制御が可能かどうか、軌道は不自然でないかにより気持ちよさが大きく変わる。

### 攻撃方法

何が敵を倒す手段となるかはゲームに大きな特徴をもたらす。例えば『悪魔城ドラキュラ』などは、目新しい“ムチ”が武器なことが注目を集める理由の1つとなった。

### 隠し要素

アイテムやボーナス、ワープゾーンなどさまざま。80年代中盤に裏技のブームが起きたことにより、アクションゲームもこぞってこの要素を取り入れた。

### 演出

幕間のビジュアルシーンや、ステージ内でのボス出現などの起伏といった、ゲームを盛り上げる要素。上手い演出はゲームへの没入感を高め、プレイの継続につながる。

### 対戦要素

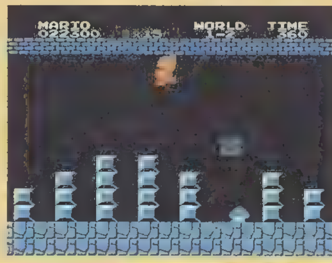
協力プレイの名を借りた、対戦要素を持たせたゲームも数多い。『アイスクライマー』『バルーンファイト』『マリオブラザーズ』などで友だちと殺し合ったものだ。

# アクションを知るための5本

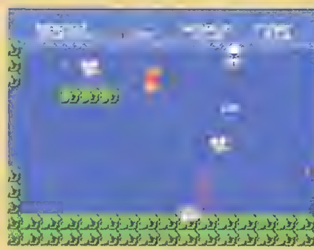
## スーパーマリオブラザーズ

■任天堂　■1985年9月13日

アクションゲームの、ひいてはファミコンの歴史をも変えた不朽の名作。本文で触れた「冒険要素の導入」はもちろんだが、フィールドを気持ちよく冒険するための、新鮮なシステムがいくつも導入されている点も見逃せない。例えば素早く移動するための“Bダッシュ”は、フィールドを一気に駆け抜ける爽快感をプレイヤーに提供。また、隠しブロックやワープゾーンの存在は、思わずフィールド内を隅々まで調べたくなる探索の楽しさをアクションゲームに持ち込んだ。続編『2』で高難度化するものの、『3』ではクールダウン。バラエティに富んだステージを用意し、長く飽きさせない内容に舵を切ったことは、プレイヤーの限定に待ったをかけるものだったといえる。シリーズの進化は、まさしくゲームのトレンドとシンクロしていた。




ボタンを押す長さやBダッシュとの組み合わせでジャンプ可能な距離も変わる。



水中、地下、城塞といった多彩なステージがユーザーにより強く冒険感を味わわせた。

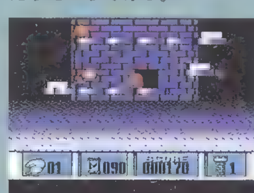
## ジャンクな一品　キョロちゃんランド

■ヒロ　■1992年12月11日

誰もが知っているお菓子“チョコボール”のマスコットキャラ・キョロちゃんを主役にしたアクション。……と聞くと低年齢層に向けた明るいゲームと誰もが思うだろう。

だが、その実態はむしろ正反対で、BGMもない中、毒々しい色使いの塔をひたすら登るキョロちゃんの姿はシュールそのものだ。またゲームの難度も非常に高く、敵配置やステージ中に配置された見えない落とし穴を把握しないと、クリアは不可能。やり込めば味が出る難しさではあったものの、キャラに惹かれて買った子どもを絶望の淵に叩き落とした。

ちなみに異様な雰囲気や難易度は、本作が海外版ファミコン・NESで発売された『キャッスリアン』のキャラクター差し替え版だったからである。



1面は紫色のステージ。「ハウンドする目玉状のもの」「飛び回るヒトデ状のもの」など、敵もかなりサイケデリックだ。

[illegible]

## デビルワールド

■任天堂　■1984年10月5日

固定画面アクションが多かったファミコン初期、1画面に多くのアイデアを盛り込んだのが本作。画面上にいるデビルの手に合わせて画面がスクロールしたり、2人同時プレイをいち早く採用したりと、飽きさせない工夫があった。

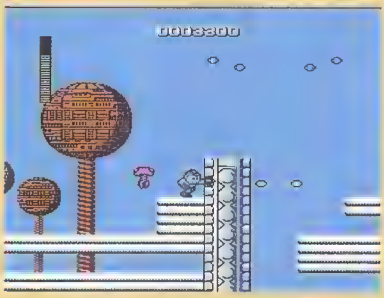



[illegible]

## ロックマン

■カプコン　■1987年12月17日

多彩な攻撃それぞれに、明確な意味を持たせた作品。ボスを倒すと手に入る特殊武器はまた違うボスの弱点となるため、どの順番でステージをクリアしていくか考える戦略性が生まれた。高い難度と合わせ、歯ごたえあるタイトル。

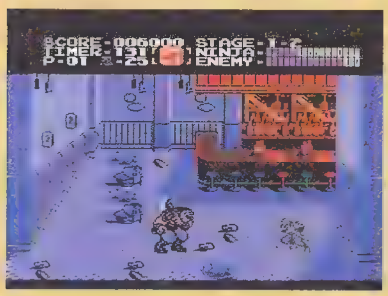



[illegible]

## 忍者龍剣伝

■テクモ　■1988年12月9日

アクションゲームに、ストーリーを感じさせる要素を大々的に取り入れた作品。各ステージの合間に、映画的なビジュアルシーンが用意された。非常に難しかったが、このビジュアルシーンが攻略のモチベーションを高めたのである。




[illegible]
全101ステージ！

## アトランチスの謎

■サン電子　■1986年4月17日

当時白熱していた裏技ブームを受け、ステージ間のワープを大胆に取り込んだ作品。全100ステージは数字順に並んでおらず、最終面にたどり着くには各面のつながりを把握しなくてはならない。その難解さに挫折する人も多かった。



FAMICOM GENRE_

# RPG

## RPGの創成から発展

RPGの定義とは何か？　敵を倒して成長する要素があり、広い世界を冒険して物語を進めるゲーム……と、現在なら言えるだろう。しかし草創期だったファミコン初期、RPGは“成長要素があるゲーム”程度の認識しかされていなかった。そのため、どう見てもシューティングな『頭脳戦艦ガル』や『キングスナイト』がRPGを名乗るなど、今となっては笑い話でしかない事態も起こっていたのだ。

RPGに対する認識が現在のようなスタイルとして根付いたのは、もちろん『ドラクエ』の功績によるもの。“成長”というシステム、“冒険”という物語性を内包するゲームとして確立したファミコンRPGは、ここから多様な進化を見せていく。マップ見下ろし型の2DRPGとしては『FF』シリーズが、『ドラクエ』とはシステム面でも物語面でも違ったアプローチをすることにより、2番手の座を獲得した。さらに『ドラクエ』『FF』に続けとばかりに、成長システムや舞台設定などで趣向を凝らした新作を各メーカーが続々投入したことで、ジャンルはさらなる盛り上がりを見せる。




もともとパソコンゲームで人気のあったRPG。『ウルティマ』『ウィザードリィ』などが礎を築き、これらはファミコンにも移植された。

一方で、パソコンゲーム出身の『ウィザードリィ』シリーズに代表される1人称視点のRPG、いわゆる3DRPGも一定の支持を得た。こちらは物語よりもシステムに注力する作品が多く、2DRPGよりもストイックな印象が強いものに。ファミコン発の3DRPGとしては『女神転生』シリーズが特に熱狂的なファンの獲得に成功している。

### ■花形ジャンルとしてのRPG

反射神経やテクニックは必要なく、誰でも壮大で奥深い冒険ができる。そんな懐の広さからRPGは幅広いプレイヤー層を取り込み、80年代後半にはアクションやシューティングを抜いて一番人気のジャンルに駆け上がった。前述の『ドラクエ』『FF』『女神転生』『ウィザードリィ』の各シリーズは“ファミコン4大RPG”と呼ばれブランドを確立。これらの最新作が一堂に会した1990年は、まさしくファミコンRPGの最盛期だったといえるだろう。

RPGの人気はファミコン終焉後も続き、特に2DRPGはドット絵技術が極みを見せたスーパーファミコンで栄華を誇った。PS以降はさすがに落ち着いた感もあるものの、今でも『ドラクエ』や『FF』の新作がハードの命運を握るタイトルとして注目を浴びるなど、ジャンルとしては高い人気を保ち続けていることは間違いない。

## RPGを読み解くキーワード

### 成長要素

能力の割り振りや、職業の選択などによって自分好みのキャラを育成。これが「自分だけの冒険をしている」という気持ちを高め、RPG人気の大きな理由となった。

### 技量の排除

RPGは時間をかけてキャラを育てれば、誰でもクリアは可能。プレイヤーの技量を問われないため、アクションに自信がない者や高年齢層をも取り込むことができた。

### データセーブ

長時間プレイが要求されるRPGが普及する上で、データを残す方法は必須だった。初期はパスワード方式だったが、80年代後半からはバッテリーバックアップが主流に。

### 王道からの脱却

『ドラクエ』『FF』が王道の中世風ファンタジーだったため、差別化のための舞台が模索された。和風の『桃太郎伝説』や、現代が舞台の『女神転生』などが成功例。

### ストーリー

読み進める物語のクオリティも、RPGの重要な要素。『FF』シリーズや『MOTHER』などから、感動路線が主流となった。しかし、あざとく泣かせる展開には批判の声も。

### ビッグネーム

『ドラクエ』での鳥山明、『MOTHER』での糸井重里など、業界外からのクリエイターの参加もRPGには多い。ジャンルが持つ多様性を最大限に活かした結果と言える。

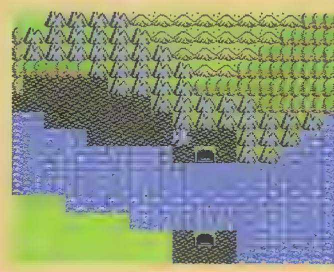
# RPGを知るための5本

「はなす」－「きた」から始まったJRPGの歴史

## ドラゴンクエスト

■エニックス　■1986年5月27日

家庭用ゲーム機にRPGというジャンルを定着させた作品。コマンド入力形式の戦闘、レベルアップや武器・防具の装備による成長など、RPGの基本が無駄なく、かつわかりやすく詰め込まれている。これは堀井雄二によるRPGの肝を押さえたゲームデザインと簡素ながら味のあるテキストの賜物だった。どこかユーモラスな鳥山明デザインのモンスターたちも、多くのプレイヤーを引き込んだ魅力の1つ。システムは続編の登場ごとに複雑化を見せ、『I』では1人旅だったが『II』ではパーティー制を導入、『III』で職業選択による多彩なキャラメイキングを実現し、さらに『IV』ではAIによる戦闘やオムニバス形式のストーリーでジャンルの可能性を広げた。ファミコンが現役だった当時は『ドラクエ』の進化＝RPGの進化を意味していたのだ。



強くなることで冒険できる範囲が広がっていく、じっくりとした遊び方は当時斬新だった。




かわいいけど攻撃方法などで個性が際立つ、鳥山明デザインのモンスターたちも人気者に。

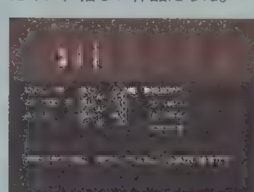
ジャンルクな一品

## 百鬼夜行

■ユース　■1989年2月23日

ファミコンRPGでアレな出来のシロモノというと『星をみるひと』『TAO』などが有名だが、この『百鬼夜行』も相当である。

闇に生きる忍者を題材とした、渋い設定とグラフィックが特徴の作品。忍者の姿では町の人々に避けられるが、変装すれば会話が成立するなど、設定を活かしたシステムが意欲的だ。地上は2Dマップ、地下は3Dダンジョンという構成も珍しく、個性という点ではファミコンRPGの中でも際立っている。しかし、あまりに不親切な序盤ですべてが台無し。ゲームスタート時にはいきなり森の中へ放り出され、異様なまでに広い城下町で店や宿屋の位置把握から始めるハメになる。3Dダンジョンもマッピング必須の複雑さで、よほどの忍耐力がないとクリアは困難。設定やシステムには光るものがあるだけに、惜しい作品だった。



新しいことをやろうという意気込みは伝わるが、技術やバランス調整が追いつかず。せめてゲーム序盤が易しければ……。

## ファイナルファンタジー

■スクウェア ■1987年12月18日

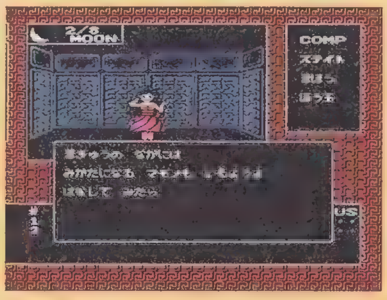
感動を味わわせる演出や物語、さらに『Ⅲ』の職業選択などシステム面で次々と挑戦を行い『ドラクエ』との差別化に成功。『Ⅰ』のゲームをしばらく進めてからオープニングになだれ込む映画的展開は、独自色の典型と言える。




## デジタル・デビル物語 女神転生

■ナムコ ■1987年9月11日

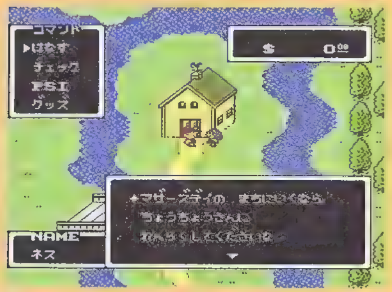
2DRPG全盛の中、『ウィザードリィ』と並び3DRPGのトップに君臨。現代風の舞台設定も目新しかったが、何より敵を仲間にできる点、モンスターを合成する「悪魔合体」の奥深さで人気を博す。本編より悪魔合体にハマる人も。




## MOTHER

■任天堂▼1989年7月27日

コピーライターの糸井重里と任天堂が手を組んだRPG。現代アメリカを舞台に、ほのぼのしながらも、主人公たちのために消えていくフライングマンのイベントなどシニカルな一面も見せる。独特の作風により熱狂的ファンを獲得。

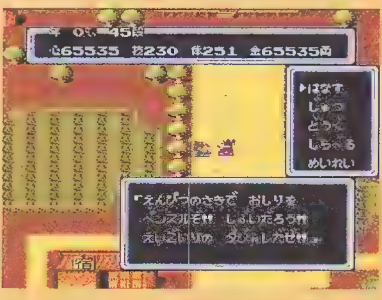



コミカルな演出が光る
和テイストなRPG

## 桃太郎伝説

■ハドソン ■1987年10月26日

誰もが知っている日本の昔話をミックスし、さらにギャグも加えることで親しみやすい作品に。初期『ドラクエ』を参考にしながらも、独自色を出して成功を収める。後にスピンオフとして、『桃太郎電鉄』を生み出した。



FAMICOM GENRE_

# シューティング

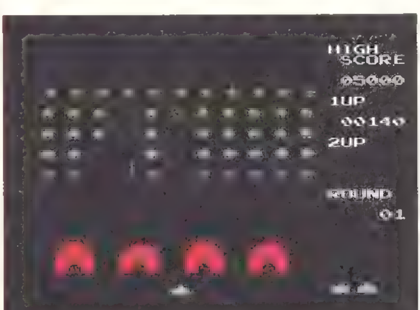
## 家庭用ならではのオリジナル作品

アクションと並び、ファミコン時代に隆盛を極めたジャンルといえばシューティングだろう。

80年代のアーケードシーンでシューティングが花形ジャンルだったこともあり、ナムコやコナミを中心に話題作が軒並み移植。初期はナムコの『ギャラクシアン』や『ゼビウス』『ギャラガ』などに始まり、コナミからは『グラディウス』に『ツインビー』などが投入された。他メーカー作品でも『スターフォース』や『フォーメーションZ』に『エグゼドエグゼス』といった一線級タイトルがファミコンで姿を現したのである。撃って、避けて、ステージクリアを目指す。その単純明快さは既存のゲーマーのみならず、ファミコンでゲームに初めて触れた子どもたちをも魅了したのだ。

もちろん、アーケードの移植ばかりが幅を利かせていたわけではない。ファミコンオリジナルの作品も、年を経るごとに出現しはじめる。特に『スターソルジャー』や『ヘクター'87』などのハドソン作品は、雑誌コロコロコミックとの効果的なタイアップもあって爆発的人気を獲得。これらのソフトを使って行われたゲーム大会「ハドソン全国キャラバン」は、夏休みの風物詩となるほどの盛り上がりを見せた。

1コインでどこまで遊べるかが肝心のアーケードと違い、じっくり楽しめるのが家庭用ゲームの特徴。この利点を活かした作品も、いくつも投入された。アクションRPGとシューティングの融合である『ガーディック外伝』や、謎解きの要素を取り入れた『スーパースターフォース』などは、その成功例だろう。単純に、破壊の爽快感を追求するだけの方向に舵を切らなかったこともまた、ファミコンシューティングの特徴と言える。




ジャンルの礎とも言える『スペースインベーダー』。アーケードで大ブームとなった本作も1985年にファミコンにも移植された。

### ■凋落の理由も家庭用ならでは

そんな一時代を築いたシューティングだが、ファミコンでは80年代後半から勢いが落ちはじめる。前述したとおり“じっくりと楽しめる”ことが特徴の、家庭用ゲームユーザーの視線はRPGに注がれるようになったのだ。また、これはアクションと同様のことだが、シューティングの難易度が全体的に高騰し、一部ゲーマーしかついていけなくなった点も大きい。『サマーカーニバル'92 烈火』のように、ファミコンの性能を限界まで使った作品など末期までタイトルはリリースされたが、それらが正当な評価を受けるまでには、長い時間がかかった。

## シューティングを読み解くキーワード

### 連射

ボタンを高速で押し続けることこそが、クリアへの近道。「1秒間に16連打」の高橋名人は、子どもの憧れの存在に。手動連射が基本で、連射パッドは邪道とされた。

### 全国キャラバン

ハドソンが1985年から開催。『スターフォース』『スターソルジャー』『ヘクター'87』などが使われ、予選で2分、決勝で5分内でのスコアアタックが繰り広げられた。

### 隠しボーナス

特定の操作により、大量のボーナス点が入る。スコアアタックでは超重要であり、これを知っていること、確実に成功させられることがゲーマーのステータスになった。

### 隠しコマンド

隠しボーナスと似ているが、こちらはむしろ腕に覚えのないプレイヤーを救済するという側面が強かった。『ゼビウス』の無敵コマンドや、コナミコマンドなどが有名。

### 縦シュー横シュー

ファミコンでは縦スクロール作品が多かったが、横スクロールにも根強い人気があった。なお、ごく少数だが斜めスクロールや、3D視点のシューティングも存在している。

### 他ジャンル融合

RPG的な自機の成長要素、アドベンチャー風の謎解きをシューティングに取り入れた作品も80年代後期から登場する。ただし「とりあえず入れただけ」な作品も多数。

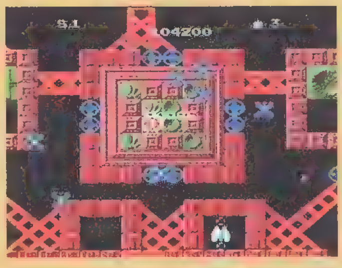
# シューティングを知るための5本

[illegible]プログラマーの[illegible]目標で200万点ゲット！

## スターソルジャー

■ハドソン　■1986年6月13日

ファミコンでのシューティングゲーム人気を確立したテーカン（のちのテクモ）の『スターフォース』をベースに、ハドソンが独自の進化を遂げさせた作品。出てくる敵を片っ端から破壊する爽快感はそのままに、さまざまな隠し要素を盛り込んでいる点が特徴である。合体前に倒せばボーナス8万点が手に入るラザロ、2つ同時に破壊でボーナス8万点のデライラなどが代表的なところだ。高得点を狙うならこうしたボーナス要素を覚えること、そして確実に成功させられるための連射が求められた。ハドソン全国キャラバンの第2回使用ソフトだったこともあり、発売された1986年の夏は、全国の子どもたちが本作のハイスコアアタックに燃えたものだ。連射の重要さを知らしめたことから、高橋名人の人気を不動のものとした作品であるとも言える。



襲い来る敵はどれもが個性的な動きを見せる。速く確実な撃破が高得点へとつながった。



ラザロは合体前に16発撃ち込むとボーナス。挟まれるか大量得点か……緊張の瞬間だ。

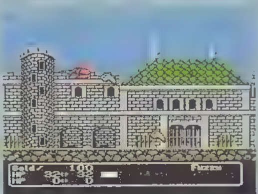
## ジャンルクな一品

## ファジカルファイター

■シグマ商事　■1991年5月17日

当時家電製品などに導入され話題となっていた、コンピュータがあいまいな選択をする「ファジィ」要素を取り入れた変わり種。略称が「FF」だからかどうかは不明だが、舞台は中世ファンタジー風の世界、かつステージ前には街で武器やアイテムが買えるというRPG要素を導入している点もほかには見られない本作の特徴だ。

肝心のファジィ要素はどこに見られるのかというと、なんと自機の挙動。「プレイヤーが操作しなくても自動的に弾を避けてくれる！」という触れ込みだったのだが、かなり被弾してくれる思考ルーチンの弱さなため、ほぼ使えない。ファジィ機能は設定でオフにできるが、それでは凡百のシューティングとなってしまうのが痛し痒し。新システムで売りを作ろうとしたものの、活かしきれなかった悲しい例と言えよう。



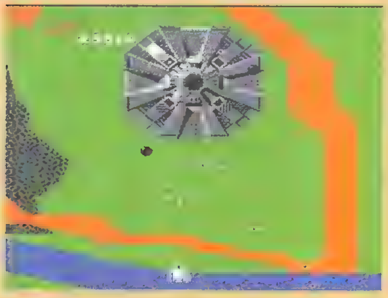
シューティングとRPGの融合という、難しい題材に挑戦。しかしRPG部分も、遊び込めるものとは程遠い内容だった。

バキュラ256発撃破説に
踊らされた人多数

## ゼビウス

■ナムコ　■1984年11月8日

アーケードで革命を起こした作品を、ほぼそのままの見た目で移植。またファミコン版では無敵コマンドの発見により裏技ブームの火付け役に。裏技発覚後は人気が再燃し、最終的に売り上げ100万本を超えるヒットを記録した。

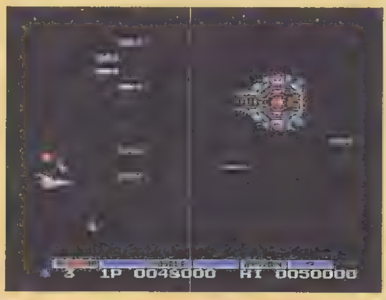


「上上下下左右左右BA」は
ゲーマーの共通言語

## グラディウス

■コナミ　■1986年4月25日

いまいち数が少なかったファミコンの横シューティングで、アーケードからの移植ということもあり高い人気を獲得する。家庭用ならではの隠し要素も充実しており、特に本作で初搭載された「コナミコマンド」の存在は衝撃的だった。

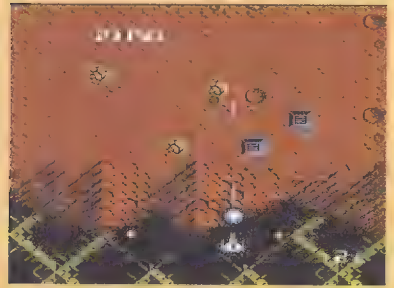



ディスクシステムの
超傑作シューティング

## ザナック

■ポニーキャニオン　■1986年11月28日

ファミコン離れした高速スクロールに、全8種の特殊弾を使い分ける戦略性を持つ。高い完成度に加え、難易度を自動調整するAIの搭載など挑戦的な試みも。書き換えで手軽に手に入ったこともあり、口コミで人気が広がった。



ファミコンの限界に挑んだ
オーパーツ的存在

## サマーカーニバル'92 烈火

■ナグザット　■1992年7月17日

表示限界を超えたため、画面のチラつきは日常茶飯事。激しい敵と弾の嵐がファミコン上で繰り広げられる末期の名作である。難度は非常に高いが「弾を撃たないと自機の前にバリアが展開される」など、システムは非常に奥深い。



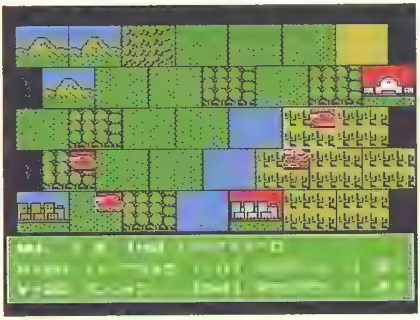
FAMICOM GENRE_

# シミュレーション

## 視野を広げたオリジナル作品

シミュレーションゲームと一言にまとめるのは簡単だが、その範囲は非常に広い。だが、ファミコンの時代はこのジャンルというと戦争を題材にした作品、いわゆるウォーシミュレーションが主流だった。その代表的存在だったのが『信長の野望 全国版』や『三國志』など光栄（現コーエーテクモゲームス）が放った、歴史を題材とした作品群。ただしもともとがPCの作品だっただけに「複雑なゲーム」という印象が根強く、一定の人気はあったもののRPGほどには万人向けではない、という扱いだったと言える。

そんなイメージを少しずつ変えていったのが、ファミコンオリジナルの作品たち。任天堂の『ファミコンウォーズ』や、『キングオブキングス』『独眼竜政宗』『三国志』シリーズ（光栄作品とは別物）などナムコの一連の作品が、徹底的に分かりやすくしたシステムでジャンルの門戸を大きく広げた。有名キャラクターという看板で新規客を呼び込んだバンダイの『SDガンダム ガチャポンウォーズ』が残した功績も、また見逃せない。



SLGの主戦場であるPCで、光栄作品と人気を二分した『大戦略』（システムソフト）も移植。しかしこちらはファミコンでは定着しなかった。

一方でシミュレーションの名のとおり、現実にあるものをデータで再現する作品も、数は少ないものの生まれていた。当時この方面はアスキーが得意としており、プロ野球を題材とした『ベストプレープロ野球』シリーズ、そしてファミコン末期には競馬ゲームの代名詞『ベスト競馬 ダービースタリオン』を生み出すに至る。

### ■新ジャンル・SRPGの台頭

また、ファミコン末期になると、シミュレーションからの派生でありながら、今やひとつのジャンルとして確固たる地位を固めているシミュレーションRPGが誕生した点も忘れてはいけない。

当時の一番人気ジャンルだったRPGからキャラクターの成長要素を導入、プレイヤーの数だけドラマが生まれるゲーム進行を実現した『ファイアーエムブレム』シリーズは、カリスマ的な存在感を発揮。熱狂的な人気を獲得するまでになった。ファミコン時代、シミュレーションゲームはジャンルの可能性を広げていたのだ。

複雑な内容であり、また主要ターゲットが高い年齢層であったためソフトの価格は高くなりがちだったシミュレーションゲーム。だが、発売後は細く長く売れ続ける、いわゆる「ジワ売れ」が目立つジャンルでもあった。そしてこれは現在でも、ジャンルの特性として変わっていない。

## シミュレーションを読み解くキーワード

### 高年齢層

詰め将棋のようにじっくり考え、練った戦略を試すことがシミュレーションの醍醐味。反射神経が基本的に必要ない点で、特に高年齢層からの支持を得るジャンルになった。

### 歴史モノ

『信長の野望』シリーズを筆頭に、光栄の作品はジャンルの中でも頭一つ抜けた人気に。「光栄に続け！」と言わんばかりの歴史モノが、このジャンルには多く見られた。

### 舞台の模索

「シミュレーション＝歴史モノ」の認識が強かった中、差別化を図るため他の題材を狙ったタイトルも増加。ファンタジーの『キングオブキングス』などがそれに当たる。

### キャラクターゲーム

多くのユニットを操るジャンルの性質上、登場人物の多いキャラゲーとの親和性は高い。『SD ガンダム ガチャポンウォーズ』は、ベストマッチを果たした成功例だ。

### RPG との融合

RPG に見られた、キャラクターの成長要素をシミュレーションに導入した作品がファミコンの時代にはすでに登場。『ファイアーエムブレム』がその筆頭となった。

### 育成要素

「コマンド入力でキャラクターを育てる」作品も、シミュレーションゲームの一部として認識された。競走馬を育てる『ダービースタリオン』はその代表と言えよう。

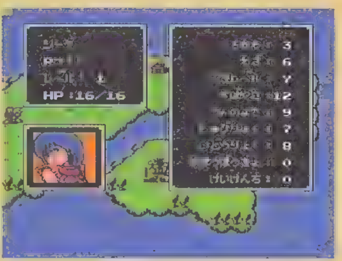
# シミュレーションを知るための5本

シミュレーションRPGの歴史はここから始まった

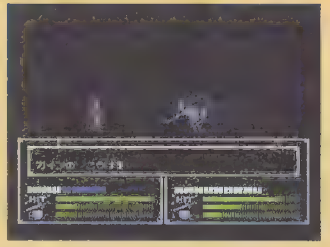
## ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣

■任天堂　■1990年4月20日

シミュレーションに、ユニットが戦闘を繰り返すことで成長するRPG要素を取り入れた「シミュレーションRPG」の草分け。死亡や撤退したユニットは生き返らないこと、特定のキャラクターが接触することによって敵を仲間に引き入れられることなど、キャラクターに重きを置いたゲームシステムが斬新だった。数値に過ぎなかったユニットに個性を吹き込んだことで、シミュレーションゲームに新たなる可能性をもたらした作品と言える。非常に高い難度もゲーマーの挑戦心に火をつけた。あえて使い道の少ないキャラクターを主力にしたり、全員生存を目指したりなど、縛りプレイを楽しむ人が続出。発売後、徐々に人気が出てシリーズ化にまでこぎつけた。後にSFC『紋章の謎』、DS『新・暗黒竜と光の剣』としてリメイクもされている不朽の名作だ。



性能差やグラフィックなどで、駒にすぎなかったユニットが個性的な存在に。


キャラクターは戦闘で、手塩にかけて育てていく。それだけに死亡した際の絶望感が大きい。

## ジャンクな一品 つっぱりウォーズ

■サミー　■1991年6月28日

つっぱり、すなわち不良の縄張り争いを題材とした、唯一無二のタイトル。

ゲームは大きく2つのパートで構成されており、手下の兵隊を指揮して抗争を繰り広げるパートは、シミュレーションのそれとなっている。一方、番長同士のタイマンは対戦格闘ゲーム風のデザイン。しかし近づいての殴り合いになりがちで、おまけにCPUは理不尽なまでに強い……。ゲーム開始時にまずこのタイマンバトルが発生するため、シミュレーションパートを楽しむまで進めることすら一苦労だ。

SD化した不良たちが1画面でゴチャゴチャと争うシミュレーションパートは賑やかで、見てるだけでも面白いのだがいかんせん難度が高すぎる。題材といいシステムといい、目の付け所はいいものの、調整ですべてを台無しにした感が強い残念な作品。

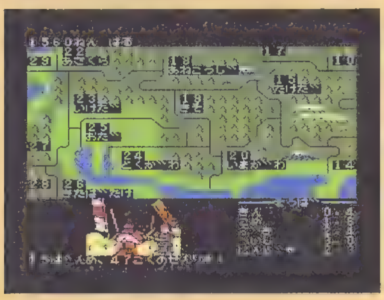

ゲームオーバーになると「転校」となり、再び別の学校からスタート。不良ライフを一生味わえるあたりはバカゲー風味だ。

群雄割拠の戦国時代を
知略で生き抜く楽しさ

## 信長の野望 全国版

■光栄　■1988年3月18日

PCで大ヒットした、光栄の看板作品をファミコンに移植。内政で国力を高め、戦争で領土を拡大していく流れはファミコンでもシミュレーションの基本に。歴史好きからの支持はもちろん、本作から戦国時代に興味を持った人も多い。

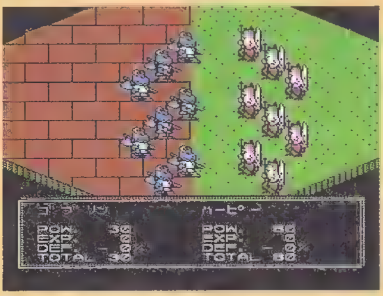


ファンタジー世界の住人たちが
相性別ユニットに！

## キングオブキングス

■ナムコ　■1988年12月9日

ナイトやゴブリン、ドラゴンといったファンタジー世界の住人を操るシミュレーション。敵との相性によって戦闘の有利不利が大きく変わるため、適材適所のユニット運営が求められる。シンプルさと奥深さを両立させた作品だ。

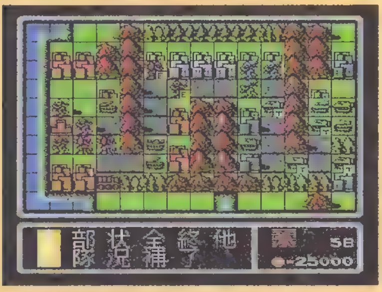



ロングヒットを記録した
どえらいシミュレーション

## ファミコンウォーズ

■任天堂　■1988年8月12日

システムやユニットの簡略化により、初心者でも取っつきやすい。いかにも任天堂らしい味付けの作品。「♪母ちゃんたちには内緒だぞ～」で有名なテレビCMもインパクトがあり、本作でシミュレーションの楽しさを知った人も多数。

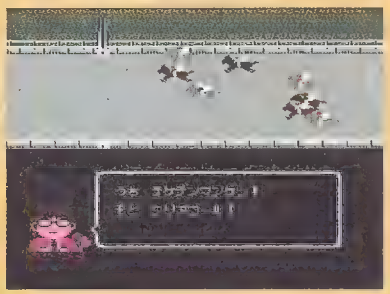



最強馬育成を目指して
交配と調教の日々

## ベスト競馬 ダービースタリオン

■アスキー　■1991年12月21日

競馬ゲームといえば予想ソフトばかりだった中で、本作のテーマは競走馬の育成。調教や交配で最強馬を生み出す奥深さに、中毒者が続出した。ファミコン末期ながら口コミで人気が広がり、のちに「全国版」も発売。



FAMICOM GENRE_

# アドベンチャー

## 知的遊戯としての推理モノ

一番人気にはならないものの、どの時代でも常に一定数のファンを抱える。アドベンチャーゲームは、いぶし銀なジャンルだと言えるだろう。

そんなアドベンチャーが家庭用で根付いたのも、ファミコン時代からのことだ。発端になったのは85年に発売された『ポートピア連続殺人事件』。本作によって礎が築かれたと言えよう。PCからの移植だった本作は、コマンド入力をキーボード直接入力からコントローラでの選択式にするなど、徹底してファミコンで遊びやすい形にリファイン。反射神経などプレイヤーの腕に依存する部分がなく、求められるのは複雑な謎を解くための試行錯誤だった。知的好奇心をくすぐるこのジャンルの特性は、またたく間にユーザーに受け入れられていく。

ファミコンのアドベンチャーが隆盛を迎えたのは、ディスクシステムが登場し、グラフィックや音楽に割ける容量が増えた80年代後半。87年には『オホーツクに消ゆ』や『さんまの名探偵』などの名作が次々と登場する。さらに『探偵 神宮寺三郎』シリーズ第1作が発売されたのも同年のことだった。続く88～89年には『ファミコン探偵倶楽部』シリーズがリリースされ、推理アドベンチャーはファミコンで地位を確立していく。



脱力ギャグが矢継ぎ早に繰り出される『アイドル八犬伝』。コミカルもシリアスも許容された点は、ジャンルの懐の深さを感じさせる。

### ■さまざまな作風が共存

アドベンチャーに落とし込みやすい推理モノが多かったが、しかしこのジャンルはそれだけに留まらなかった。任天堂の名作『新・鬼ヶ島』を筆頭に、野菜の国を舞台にしたファンシーな『サラダの国のトマト姫』、B級ノリの『アイドル八犬伝』、高難度がウリの『シャドウゲイト』など、トガッた個性を持つ作品も出現。アドベンチャーは、幅広い作風が受け入れられる、懐の深いジャンルでもあったのである。

ファミコン末期に至るまで、RPGと並び「物語を体験できるジャンル」として広い層の支持を得る存在だったアドベンチャー。システム、グラフィック、シナリオ、音楽……作り込もうと思えば、とことん細部にこだわれる部分もまた、ジャンルの強みだったと言えよう。そんなこだわりの結晶と言って過言でない『メタルスレイダーグローリー』もまた、ファミコンのアドベンチャーゲームを語る上では外せない作品だ。

ファミコンアドベンチャーは、後に再評価を得た作品が多い。時代を問わず支持がある、このジャンルなればこそであろう。

## アドベンチャーを読み解くキーワード

### 選択式コマンド

ファミコンでコマンドを打ち込むことは難しい。そこで、あらかじめ用意されたコマンドからやりたいことを選択するという、今では当たり前のシステムが発明された。

### PCゲーム移植

ファミコン初期のアドベンチャーは、PCからの移植作がほとんど。エニックスやアスキーなど、PCゲーム系のメーカーに一日の長があるジャンルだったとも言えよう。

### 前・後編仕立て

ディスクで発売された作品では、前編・後編の2部構成を採用したものも少なくない。大ボリュームの実現とともに、前編をクリアし、後編を待つという楽しみも生まれた。

### タレントゲーム

文章を読み進める楽しさ、多くのキャラクターが出せるゲーム構成のおかげで、タレントゲームや原作あり作品との親和性も高かった。『さんまの名探偵』はその代表例。

### 高難度

選択したコマンド次第では絶対に先に進めなくなる、いわゆる「ハマり」が存在するゲームもファミコン時代には見られる。高い難度がウリになった当時ならではだ。

### 表記

文章を読ませることが前提のジャンルでは、表記にも個性が見られた。『サラダの国のトマト姫』では漢字表記を初めて採用。ファミコン時代では先駆的な表記だったのだ。

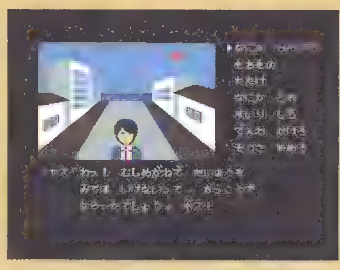
# アドベンチャーを知るための5本

「犯人は」でググってみると――？

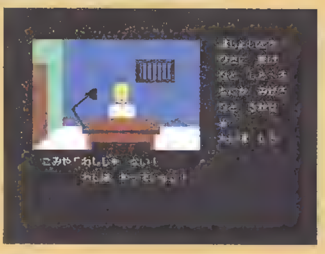
## ポートピア連続殺人事件

■エニックス　■1985年11月29日

ファミコン初のアドベンチャーとして登場。もともとはPCで人気を集めた作品で、コマンド入力は当時のPCアドベンチャーとしては当たり前の「キーボードで言葉を打ち込む」というシステムだった。だがファミコン移植に際し、いくつか用意されたコマンドから選択する方式に変化。このシステムは家庭用アドベンチャーの基本となる。ゲーム中に3Dダンジョンが用意されているのも、ファミコン版だけの特徴だ。こちらも本格的なアドベンチャー同様、当時のファミコンユーザーにはなじみが薄いものだったため、クリアの上で難所とされた。シナリオは後に『ドラクエ』シリーズを生み出す、堀井雄二が担当。意外すぎる真犯人は、発売後30年近く経った今でも「犯人は○○」と各所でネタにされ続けている。それだけインパクトが大きかったのだ。



主人公の部下で、捜査の相棒となるヤス。彼との会話でゲームが進んでいくのだ……が。



証言や証拠品を駆使し、事件の真相へと迫る。ミステリーの醍醐味を十分に味わえる。

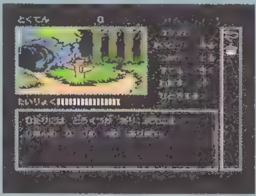
ジャンルクな一品

## かぐや姫伝説

■ビクター音楽産業　■1988年12月16日

ファミコン時代におけるPCといえば、コンシューマゲームユーザーからすると、性能的にも金額的にも高嶺の花。持っていて当たり前な現在からすると考えられないほど大人なイメージが強い高級品だった。……が、本作は別の意味でオトナなテイストを持つ、PCからの移植作である。何がどうオトナなのかは、ゲームを開始して1分で分かるだろう。なにせ主人公が最初に手にしているのがムチとろうそくなのだ。

その後もコマンドの中に「だきつく」「キスをする」などセクハラまがいなものがあり、さらにはテレクラに行く場面まで存在。ファミコンだけにそこまで露骨な表現はないが、ほんのりエロスを感じさせる展開が満載されている。唯一無二の作風ではあるが、あまりに下世話な雰囲気からかさほどユーザーからは受け入れられなかった。



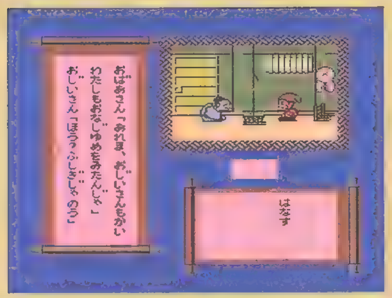
アドベンチャーでは珍しく、ゲーム開始時に難易度選択が可能。あらゆる点でファミコンの作品としては型破りだった。

主人公（男）のデフォルト名前は
まさかの「どんへ」

## ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島

■任天堂　■1987年9月4日（前編）

誰もが知っている日本の昔話をミックスしつつ、少年と少女の冒険を描いた任天堂初のアドベンチャー。場面によって主人公を入れ替え物語を進めるというザッピング的なシステムは、当時の他の作品には見られない特徴だった。

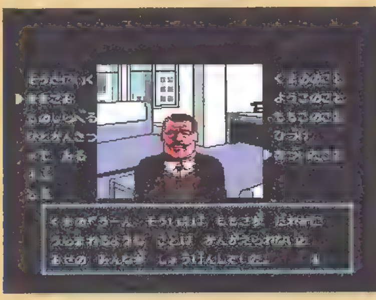



「タバコを吸う」コマンドは
初代から存在していた！

## 探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件

■データイースト　■1987年4月24日

30年近い歴史を持つ『探偵 神宮寺三郎』シリーズの第1作。全編に漂うハードボイルドな雰囲気は、探偵小説さながらの渋さで根強いファンを掴んだ。捜査に期限があるなど、後の作品に比べてゲームの難度は少々高め。

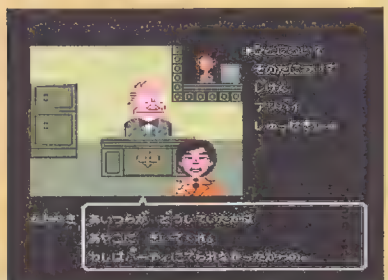


芸能界を引退した「アノ人」も
登場人物として参加！

## さんまの名探偵

■ナムコ　■1987年4月2日

明石屋さんまを筆頭に、当時人気だった吉本芸人が総出演している。殺人事件を扱いつつも、基本は明るいお笑いテイスト。だが、本格的な謎解きありシリアスな展開ありと、ただの芸能人ゲームとは一線を画する作り込みが見られた。



パブリッシャーとしての
HAL最後の作品！

## メタルスレイダーグローリー

■HAL研究所　■1991年8月30日

4年以上の歳月をかけ開発された、ファミコン最高峰の演出を誇る作品。目パクロパクまである細やかなキャラの動き、ダイナミックなアニメーション、美しいBGMが高い評価を受けた。プレミアソフトの代表格としても有名。



FAMICOM GENRE_

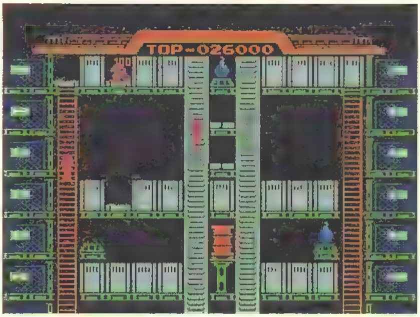
# パズル

## ブームを牽引した『テトリス』

反射神経による瞬発的な楽しみを味わうゲームがあるなら、頭をひねって難題を解く快感を持ったゲームがあってもいい。

パズルゲームは、思考に寄ったジャンルとしてファミコンの初期からいくつもの作品が発売された。ただしそこはリアルタイムに画面内の状況が変化させられるテレビゲームのこと。ステージ内を動き回る敵を避け、ときには利用すらしてクリアを目指す、アクション要素を取り入れたものが多かった。『ロードランナー』『レッキングクルー』『バベルの塔』『ソロモンの鍵』などの初期ヒット作には、アクションゲームの腕もある程度必要な作品が並んでいる。一方で『涙の倉庫番スペシャル』や『上海』など、アクションの腕前でプレイを左右されない作品も確かに存在。こうしたタイトルは一般の子どもたちには「難しそう」と感じさせてしまうハードルの高さこそあったが、高年齢層を中心に確かなファンをつかんでいた。

ひたすら解法を考える、制作者とプレイヤーの頭脳勝負だったパズルゲーム。このジャンルが劇的変化を迎えたのは『テトリス』からだった。次々落ちてくるさまざまな形のブロックを組み合わせてラインを作り、消す。いわゆる“落ちモノパズル”ゲームの始祖となったこの作品だが、特筆すべきは対戦モードの熱さがゲームボーイ版で広く一般に知られるようになったことである。結果、世はパズルゲームブームを迎え、ファミコンもその影響を受けることに。90年代初頭には落ちモノパズルが量産され、特に『ドクターマリオ』は、スーパーファミコン本体発売が数カ月後に控えながらも、売り上げ150万本超の大ヒットを記録している。




アクションとの融合、それがパズルゲームの目指した形だった。アクションゲームの星であるマリオが主役の『レッキングクルー』は象徴的。

## ■FCと寄り添い続けたジャンル

ゲーム機のメインストリームがスーパーファミコンに移った後も、ファミコンでは変わらずパズルゲームがリリースされた。これはパズルゲームが他ジャンルほどグラフィックでの表現が重視されず、ルールさえ練り込まれていれば低性能のファミコンでも問題なく楽しめたことが大きい。任天堂は範を示すように、90年代前半にファミコンで『ヨッシーのたまご』『ヨッシーのクッキー』『テトリスフラッシュ』『ワリオの森』といった佳作を送り続けていた。

形は変われど、ファミコン初期から最後期に至るまでハードを支え続けた存在。パズルゲームはそのジャンル特性と同様に、長く親しまれるジャンルだったと言える。

## パズルを読み解くキーワード

### ステージエディット

初期のファミコンタイトルでまれに見られたシステム。プレイヤーのアイデア次第で無限にステージが増やせるため、特に試行錯誤が要のパズルとの相性が良かった。

### クリア認定証

全面クリアの旨を伝えるとメーカーから証明書が送られてくるもので、コアユーザー獲得に一役買った。『チャンピオンシップロードランナー』や『フラッピー』で実施。

### アクション性

キャラクターを操作できるテレビゲームならではの要素として、アクション性を取り入れたものがパズルゲームには多い。その典型が『テトリス』など落ちモノパズルだ。

### 麻雀牌

アクション要素のないパズルは、プレイヤーの年齢が高い傾向があった。その年齢層のゆえか『上海』『紫禁城』といった、麻雀牌を使ったアダルトな雰囲気の作品が多い。

### 対戦モード

同じルールでプレイし、得点や生き残りを競う対戦を搭載した作品は多い。単純明快なパズルゲームだからこそ、誰でも楽しめる対戦アイテムになりえたと言えよう。

### ロングヒット

じっくり考えて解法を見つけるプレイスタイル、対戦ツールとしての需要から、パズルゲームは長く遊べるものとして確立。その結果、地味だが確実に売れるジャンルに。

# パズルを知るための5本

レーザーガンで床を掘ってロボットを撃退!?

## ロードランナー

■ハドソン　■1984年7月31日

ファミコン初期に登場し、ハドソンの名を知らしめた作品。元となるPC版はステージが1画面に収まっていたのだが、ファミコン版ではキャラクターを大きくした分、複数画面でステージが構成されている。実はファミコンで初めて画面スクロールを実現したタイトルでもあり、その滑らかな動きは当時のゲーマーにとって衝撃だった。全50面のステージに加え、自分でステージを作れる機能を搭載していたことも当時としては画期的。ゲーム雑誌などを介してユーザーお手製の、超絶テクニックを駆使しなければクリア不可能なステージなどが公開され、静かながら長い人気を獲得した。またボーナスアイテムや高速化など説明書に載っていないテクニックも多く、これらは裏技の走りとされる。本作はメーカーの思惑を越え、さまざまな話題を振りまいた。



金塊を集めるランナー。彼を妨害するロボットは、のちに『ボンバーマン』で主役に。



上を広く掘り、下まで進んでいく"階段掘り"など、さまざまなテクニックがある。

ジャンクな一品

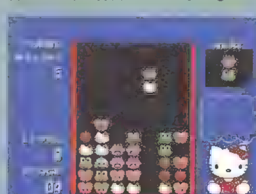
## サンリオカーニバル

■キャラクターソフト　■1990年11月22日

その名のとおり、当時のサンリオキャラクターが総出演する落ちモノパズル。ただしせっかくのキャラクターたちは自キャラや対戦相手としてではなく、ブロックの種類でしかない。

パズルゲームのキモと言うべき肝心のルールは、同じキャラクターを縦・横・斜めいずれかに3つ並べると消えるというもの。こう言ってしまうと身も蓋もないのだが、『コラムス』に非常に近い。そのため発売当初は、サンリオキャラクターを使った安易なパクリ作品との批判的な声が強かった。

とはいえ、土台となるシステムが『コラムス』そっくりな分、下手な新機軸を採用した作品より遊びやすいことも事実。ゲームの本筋とは無関係ではあるものの、何気にBGMも出来の良いものが多く、パクリ臭さえ気にしなければゲーム自体は意外と楽しめたりする。



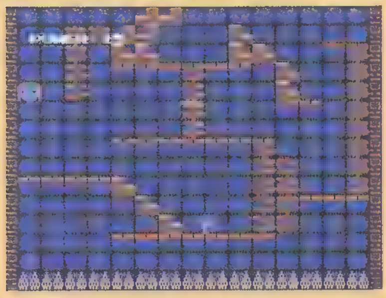
キティやけろっぴたちが大量に顔を並べる画面は、なんだかシュール。その割に地味なグラフィックで妙な味がある。

ノーヒントで壁画を
[illegible]

## バベルの塔

■ナムコ　■1986年7月18日

L字型のブロックを積み上げ道を作っていく、アクション要素も含んだパズル。エンディングを見るために必要な“壁画”の出現条件がノーヒントだったり、高難度の裏面が存在したりと、当時ならではの高すぎるハードルも本作の特徴。



MSX用『キネティックコネクション
ファミコン移植版

## きね子

■アイレム　■1986年11月28日

本作を一言で表すなら「常に絵が動くジグソーパズル」。ピース内のアニメーションをよく観察し、置く場所と方向を決める必要があるため、難度は高い。しかしだからこそ、ピッタリはまったときの快感は大きく、中毒者が続出した。



ファミコン版は
一風変わったシステムが特徴

## テトリス

■BPS　■1988年12月22日

ご存じ、落ちモノパズルゲームの金字塔。ファミコン版はのちに大ヒットしたGB版とは違い、十字キーの下でブロック回転、ボタンでブロック落下という操作系統だった。そのため、ゲームボーイ版に慣れていると思わぬミスも。

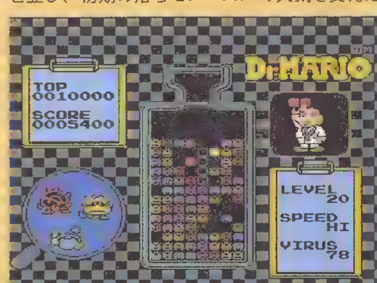



♪バイバイバイバイバイキンちゃん
[illegible]

## ドクターマリオ

■任天堂　■1990年7月27日

次々放り込まれるカプセルを使い、3色のウイルスを消していく落ちモノパズル。連鎖で相手にカプセルを送って妨害できる、対戦モードの熱さは特筆に値する。『テトリス』や『コラムス』と並び、初期の落ちモノパズルの人気を支えた。



FAMICOM GENRE_

# スポーツ

## "超"定番となった初期タイトル

スポーツは外で体を動かすもので、インドアの遊びであるゲームとは対極的な存在である。それでもファミコンの初期から、スポーツゲームはいくつか発売され、結果的には定番ジャンルになった。

その理由は2つある。まずはスポーツと駆け引きが切っても切り離せない関係にあること。例えば野球であれば「どんな球種を投げるか」「狙い球を何に絞るか」、こうした読み合いの面白さは、ゲームに落とし込んでもまったく色あせることがない。むしろ、体力を使わず指先だけで熱い駆け引きが楽しめるのだから、人気が出るのも当然だ。『ファミスタ』シリーズなどが対戦ゲームとして定番化した大きな理由が、ここにある。

もう1つの理由は、普段ゲームを遊ばないスポーツファンを購入層として取り込めること。実際任天堂の『ゴルフ』は高年齢層から支持を受け、地味ながらロングヒットになった。最終的にはなんと250万本近くを売り上げており、これは『Wii Sports』が発売されるまでスポーツゲーム歴代1位の売り上げ記録だったのだ。



『ベースボール』はファミコン本体と同年の1983年発売。こちらもロングヒットを記録し、最終的には230万本以上の売り上げを叩き出した。

### ■スポーツゲームは多士済々

そんな結果を任天堂がどこまで予測していたかは分からない。だが、ファミコン初期のラインナップからスポーツゲームが多かったのは事実だ。『ベースボール』『サッカー』『テニス』『ゴルフ』、そしてディスクシステム発売後は『バレーボール』『プロレス』『アイスホッケー』と、さまざまなスポーツがゲーム化され、いずれも一定以上の人気を獲得した。

この流れにいち早く続いたのがナムコだ。『ファミリー』シリーズとしてさまざまなスポーツのゲーム化を展開。その筆頭たる『ファミスタ』は1986年の初代リリースからシリーズを重ねるごとに支持を広げ、ナムコ看板タイトルの1つになる。また『ファミリーテニス』や『ファミリージョッキー』なども人気作となった。

ナムコの成功を見た他メーカーも、スポーツゲームを同じ冠タイトルでブランド化する戦略を採る。野球から柔道までフォローしたジャレコの『燃えろ』シリーズ、ディスクシステムを中心に展開したコナミの『エキサイティング』シリーズなどが知られるところだ。

ファミコン時代のスポーツゲームは各メーカーがこぞって新作投入を行いたくなるほど過渡期でブランド確立がされていない、それゆえにチャンスに満ち満ちたジャンルだったのである。

## スポーツを読み解くキーワード

### 簡略化

ファミコンの性能では、スポーツの完全再現は至難の業。見た目はデフォルメし、駆け引きのみの再現が多かった。『ファミスタ』の3頭身選手などがその代表例だ。

### リアリティ

一方であくまで見た目にこだわる方針を取った作品もある。筆頭は『燃えプロ』シリーズ。リアルな見た目を武器に『ファミスタ』のライバルシリーズの座を勝ち取った。

### 完成形

種目によっては、この時点でゲームでのシステムが完成したものも。テニスやゴルフは、ファミコンのゲームも最新ゲームもほとんど同じプレイ感覚で楽しめる。

### 人気スポーツ

当時は今と比較にならないほどプロ野球が人気。そのため、ファミコンのスポーツゲームは野球が多くを占めた。反面、現在人気のサッカーは数えるほどしか存在しない。

### 専用周辺機器

スポーツは体を動かすもの、ということで指以外で操作する周辺機器が必要なものも登場。「ファミリートレーナー」は専用ソフトが計 10 本も発売され、話題にはなった。

### 定番対戦ゲーム

知名度の高いスポーツであれば、誰もがルールくらいは知っている。普段ゲームを遊ばない人とも気軽に対戦ができること、誘えることはスポーツゲームの大きな強み。

# スポーツを知るための5本

一時はスポーツゲームの代名詞的存在だった

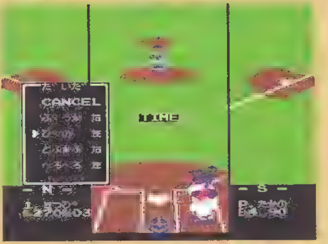
## プロ野球 ファミリースタジアム

■ナムコ　■1986年12月10日

それまで任天堂の『ベースボール』くらいしかなかったファミコンの野球ゲームに、歴代2本目にして劇的進化をもたらしたタイトル。足の速さや長打力、変化球のキレなどで膨大な実在選手の個性を再現した点は、エポックメイキングそのものだった。初代で登場するのは10チームのみ(当時の近鉄と南海、日ハムとロッテが混合チーム扱い)だったものの、代打やリリーフを駆使し、ひいきのチームや選手で戦えた点も当時としては画期的。分かりやすい操作で野球の醍醐味を味わえるゲームデザインは多くの人に受け入れられ、対戦の場に欠かせない存在となった。その人気に応え、毎年のように新データ版が発売。のちに『実況パワフルプロ野球』シリーズが台頭するまで、まさしく揺るぎない野球ゲームの王様だったのだ。



初代は選手がすべて実名。88年度版からは「くわわ」(桑田)など選手名が偽名になった。

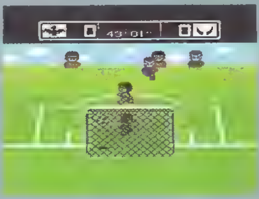



架空チームのナムコスターズも登場。特に"ぴの"の俊足ぶりは今でも語り草となっている。

## ジャンクな一品　パワーサッカー

■徳間書店　■1990年3月30日

キーワードで触れたとおり、ファミコン時代はサッカーのゲーム化はごく少数だった。そんなサッカーゲーム暗黒時代を象徴するかのような作品が本作である。基本は見下ろし型の視点だが、ゴール近くになると画面構成が3人称視点に切り替わる点が大きな特徴だ。確かにゴール前の攻防にはそれなりの迫力がある……が、それ以外ではサッカーの魅力どころか、そもそもルールすら再現できていない。任天堂の『サッカー』も似たようなものとはいえ、選手が1チーム6人な時点でサッカーを名乗るのはいかがなものだろうか？　異様なまでにドリブルが強く、パスなどまったく必要のない戦術の浅さも疑問。とどめにCPUのキーパーは超反応で、1点取ることすら至難の業と、難度の面でもユーザーを突き放す。全方位的に厳しい出来と言わざるをえない。



90年発売のタイトルとは思えない、素朴なグラフィックが涙を誘う。しかし見た目とは裏腹に、かなりの高難度ゲームだ。

## 燃えろ!! プロ野球

■ジャレコ　■1987年6月26日

「バントでホームラン」などのバグが注目されがちだが、リアルに試合を再現した野球ゲームの始祖でもある。TVの野球中継さながらの画面構成やホームラン時の演出、合成音声で再現された審判の声は当時としては衝撃的だった。




## 熱血高校ドッジボール部

■テクノスジャパン　■1988年7月26日

子どもたちにとって身近なスポーツでありながら、ゲーム化は皆無だったドッジボールとくにおくんが融合。キャラごとに用意された必殺シュートは、ゲームならではのハチャメチャさと爽快感を同時に実現し、対戦ツールの定番に。




## マリオオープンゴルフ

■任天堂　■1991年9月20日

初期発売の『ゴルフ』から連綿と続いた、ファミコンゴルフゲームの完成形。ゴルフゲームには珍しく面クリアタイプであり、最後に待つU.Kコースは鬼畜の難度。ダブルボギー以上で即ゲームオーバーという厳しさは悶絶必至だ。




## ファミリートレーナー アスレチックワールド

■バンダイ　■1986年11月12日

専用のマットを踏んで画面内のランナーを操作する、『Wii Fit』の先駆けのような作品。足を踏み鳴らしプレイするため、体力を消費する点も同じだ。進むコースはその名の通り、アスレチックのように起伏の多いフィールドだった。



FAMICOM GENRE_

# レースゲーム

## 高スペックが必須のジャンル

レースゲームは意外なほどに難しいジャンルと言える。リアル路線を目指すなら「いかに現実に存在するマシンや物理法則を再現するるか？」が求められるからだ。なまじ身近にあるものだけにゲーム中で少しでも挙動が違おうものなら、それは違和感へと直結。一方、ゲームとしてアレンジするとしても、今度は「どうやってスピード感を実現するか」という難題が待ち受けている。

家庭用ゲーム機でリアル路線を表現できるようになったのはPS程度までハードスペックが高まってからのこと。その嚆矢と言えるのが『グランツーリスモ』だ。対するアレンジ系レースゲームであっても、ユーザーの度肝を抜いたのは、回転縮小機能を搭載したスーパーファミコンのローンチとして『F-ZERO』が登場したときであろう。

つまりレースゲームとは、高いマシンスペックがあってこそ光るジャンルと言える。

そのためかハード性能の低いファミコンの時代にはそこまで注目されることはなかった。扱いもアクションゲームやスポーツゲームの1ジャンル程度にしか認識されていなかったのだ。

むしろ80年代にレースゲームが注目を浴びていたのは、筐体が操作に合わせて動く体感要素＆家庭用とは比べ物にならない高スペックを実現できたアーケードシーン。セガの『ハングオン』『アウトラン』、ナムコの『ファイナルラップ』などが、ゲーセンの主役として強い存在感を放っていた。




初期に発売された『F1レース』。今見るとグラフィックの貧弱さは否めないが、滑らかなスクロールは当時、驚きをもって迎えられた。

### ■ "家庭用"へのアレンジ

性能の低いファミコンでレースを再現するなら、どうしても創意工夫が必要となる。そこで取られたのが「見た目のリアルさを諦め2Dにすることでスピード感を高める」「アクション要素を多く盛り込みゲームとしての面白さを追求する」などの手法だった。レースゲームがアクションゲームの1ジャンルとして扱われがちだったのは、こういう事情もあったのだ。

また、家庭用ならではの利点である「長く遊べること」に注目し、マシンのカスタマイズを大きく取り入れた作品も見られる。この要素は当時人気が高まっていたF1との親和性が高く、『ファミリーサーキット』などでは家庭用ゲームならではのF1の再現手法として、人気の一因となり得た。ファミコンでレースゲームはメインストリームとは決して言えないジャンルだったのは事実。だが、確かに独自の進化を遂げていたのである。

## レースゲームを読み解くキーワード

### スペック不足

ファミコンの性能では、グラフィックでリアルなマシンの再現など夢のまた夢。いかに滑らかで高速なスクロールを実現できるか、挙動を再現できるかに重点が置かれた。

### 2D 視点

完全再現ができないなら……とアクション性を高め、ゲームならではのプレイ感覚を目指した作品も多い。『ファミリーサーキット』などの 2D 見下ろし視点はその典型だ。

### バイクゲーム

今では珍しくなったバイクゲームだが、ファミコン時代はアクションとの親和性が高かったためか『エキサイトバイク』『マッハライダー』など、一定数は存在した。

### F1 ブーム

80 年代後半から巻き起こった F1 ブーム。それに合わせて、F1 が題材の作品も数多くリリースされる。超スピードを再現できるかどうかが、ゲームの評価を左右した。

### アーケード移植

ナムコですら『ファイナルラップ』くらいと、意外とアーケード移植は少ない。圧倒的なスペック差、家庭用では体感ゲームが再現不可能という事情がそうさせた。

### タイムアタック

コンマ 1 秒を争う、ストイックなタイムアタック。今ならネットを介して全国ランキングは当たり前だが、当時はユーザー間でのやり込み要素として位置づけられていた。

# レースゲームを知るための5本

ファミコンとは思えないスピード感が魅力

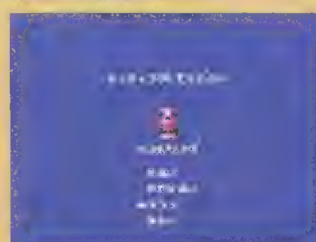
## ファミリーサーキット

■ナムコ　■1988年1月6日

『ゼビウス』でおなじみ遠藤雅伸がゲームデザインを担当した、見下ろし型の2Dレースゲーム。“地上最速のレース”とも呼ばれるF1のゲーム化だけあり、ファミコン離れした超高速の画面スクロールが大きな売りだった。爽快感を重視してかライバル車との接触判定がないのも特徴だが、だからといって内容が大味になっているわけではない。コースを外れ、縁石にでも当たろうものなら即リタイアとなるシビアさも持ち合わせている。また、F1の魅力の1つであるマシンのセッティングも非常に詳細。ハンドリングやブレーキの強さ、果てはギア比やブースト圧まで調整でき、自分の好みやコースに合わせた調整を、どこまでも突き詰められる。続編『ファミリーサーキット'91』では、よりマニアックで詳細なセッティングが追求された。




マシンを制御し、ベストなコース取りを行う緊張感。レース中は一瞬も気が抜けない。



カスタマイズ要素は当時としては珍しい。マシンの設定は、パスワードで保存ができた。

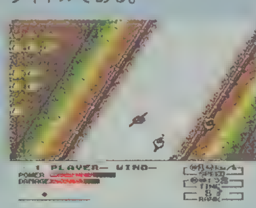
ジャンクな一品

## ロードマン～激走!! 日本一周4000km～

■トンキンハウス　■1988年12月17日

レースゲームの題材となるものといえば車やバイクが多い。しかし本作は自転車レースをゲーム化したという、ちょっとほかでは見当たらない稀有な一品。ゲームの目的はサブタイトルどおり、日本一周を達成すること。長丁場となるロードだけに、途中には貯めたポイントで新たな自転車を入手するなどの成長要素もある。

操作は自転車らしいものになっており、ボタンを押すことでペダルを漕ぎ、加速するという方式。スピードに乗るまでや上り坂では連打が必須だが、下り坂では漕がなくてもスーッと走っていくあたり、こだわりを感じさせる。選んだ題材こそ変わり種だが、遊んでみると意外なほど真摯に自転車レースを再現しており、驚かされること請け合いだ。正直、「ジャンク」として紹介するのは気が引けるタイトルである。




2Dの見下ろし型。レースゲームとしてはハンドリングに少々クセがあり、簡単に大きく曲がってしまうため慣れが必要だ。

バイクゲームの金字塔は
コケたらABボタン連打！

## エキサイトバイク

■任天堂　■1984年11月30日

横視点で起伏に富んだコースを表現した、アクション要素の強い作品。高速で走れるがオーバーヒートの可能性があるターボの使い道がキモだった。コースエディットも当時は斬新で、ジャンプ台ばかりのコースを作った人も多い。




高速スクロールを実現！
プログラマーはあのナーシャ・ジベリ

## ハイウェイスター

■スクウェア　■1987年8月7日

自車の1つが赤いマシン、コースは景観が美しい高速道路……と『アウトラン』を強く意識した作品。元ネタがファミコンには移植されなかったこと、滑らかなスクロールなど確かな技術力により、ゲーマーからは受け入れられた。




たったの5本のみ！
ディスクファクス対応ソフトのひとつ

## ファミコングランプリ F1レース

■任天堂　■1987年10月30日

レースゲームの醍醐味であるタイムアタックを、全国規模で実施。ディスクカードを玩具店に持ち込むことで、全国のプレイヤーとタイムを争えた。同じ2D見下ろし型の『ファミリーサーキット』と人気を二分した作品である。




ぐるぐるぐるぐる
回る[illegible]

## スーパースプリント

■アルトロン　■1991年8月3日

1画面に収められたコースをひたすら周回する、ファミコンレースゲーム界の異端児。見た目はチープだがマシンの挙動は物理計算にもとづいたリアルなもの。クセのあるラジコン操作に慣れると味が出てくるスルメゲーだ。



FAMICOM GENRE_

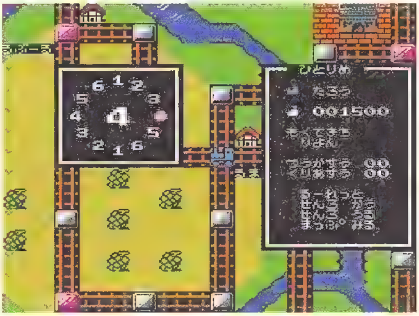
# テーブルゲーム

## 独自作が花開くボードゲーム

現実に存在しているアナログなゲームをデジタル上で表現したジャンル。テーブルゲームはこう定義できる。決して目立つ存在ではないが、ファミコンがある家にはこのジャンルのソフトが必ず1本はあったことだろう。

その理由として考えられることは2つある。まず対戦プレイの定番であるボードゲームがこのジャンルに内包されていることだ。ルールさえ分かれば誰でも遊べて、かつ多人数プレイが可能とくれば、ファミコンで定着するのも当然といえば当然だろう。『桃太郎電鉄』シリーズや『いただきストリート』が特に高い人気を集めたが、ほかにも『爆笑！人生劇場』シリーズや『鉄道王』『レーサーミニ四駆ジャパンカップ』なども、数多くのプレイヤーを夢中にさせた。

そのほとんどはサイコロを振ってコマを進める“すごろく”形式のものだが、面白いのは人気作はファミコンオリジナルの作品ばかりだったことだろう。アナログボードゲームで人気の高い『人生ゲーム』や『モノポリー』は、出たものの RPG 化していたり、発売時期がファミコン末期だったりで存在感が非常に薄かった。ファミコン時代のボードゲームとは、いわばまだ何がスタンダードになるか分からない手探りの時期の作品群である。だからこそ、各メーカーがオリジナル作品で勝負し、またそれが成功していたのだ。



初期のボードゲーム『鉄道王』。面倒な資産の計算などを、コンピュータがしてくれる点もファミコン用テーブルゲームの大きな強みだった。

### ■親を巻き込んだ囲碁・将棋・麻雀

テーブルゲームが家庭に必ず置かれていたもう1つの理由。それは麻雀や囲碁や将棋など、古くから存在するゲームも含まれていたことだ。ファミコンのメインプレイヤー層だった子どもたちの興味は引けなくとも、その親世代にはメンツをそろえなくても麻雀などが楽しめるとくれば魅力的なことこの上ない。子どものころ「1人でも麻雀や将棋ができる」を殺し文句に、ファミコン本体を親にねだった記憶がある読者も多いのではないだろうか。これらのタイトルは思考ルーチンの強化やバラエティに富んだ対戦相手の充実が、進化のバロメーターとなった。

一方で、当時のアーケードで脱衣麻雀が流行っていたことから、任天堂非公認のアダルトゲームがよく見られたのもこのジャンルの密かな特徴。こちらはエッチなことに興味津々な少年の心をガッチリつかみ、アンダーグラウンドながら確かな存在感を示していた。もっとも、何とか手に入れてもグラフィックのショボさに落胆するのがお約束でもあったが……。

## テーブルゲームを読み解くキーワード

### ボードゲーム

テーブルゲームの中でも、ボードゲームは対戦の定番。最大4人までプレイできるゲームが多く、コントローラを順番に回して遊ぶ光景がお茶の間でしばしば見られた。

### キャラゲー

ボードゲームは血なまぐさい戦闘とは無縁である。そのため『ちびまる子ちゃん』『おぼっちゃまくん』など、このジャンルでゲーム化されたキャラゲーも意外に多い。

### 麻雀・囲碁

麻雀や囲碁など、思考型ゲームもテーブルゲームを語る上で外せない。これらはジワ売れしたタイトルが多く、任天堂の『麻雀』は、最終的に200万本以上を売り上げた。

### 未ソフトゲーム

麻雀・囲碁と来れば古来からの遊び花札もありそうだが、実は正規作では花札ゲームは存在しない。ハッカーインターナショナルの裏ソフトでしか楽しめなかったのだ。

### テーブルゲーム？

すでにあるゲームをテレビゲーム化したジャンル、と当時テーブルゲームは捉えられていた。そのためクイズやピンボールもテーブルゲームの一部として数えられる。

### 付属品あり

専用コントローラ付属の『井出洋介の実戦麻雀』、早押しボタンつきの『史上最強のクイズ王決定戦』などが該当。地味になりがちなジャンルの中、ひねりを加えていた。

# テーブルゲームを知るための5本

[illegible]

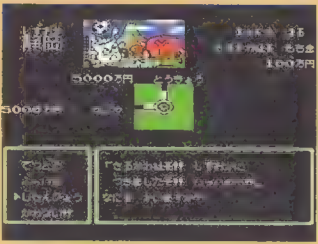
## 桃太郎電鉄

■ハドソン　■1988年12月2日

和風RPGとして人気を博した『桃太郎伝説』のスピンオフ作品にして、テレビゲームのボードゲームの代名詞的存在。日本全国を電車で巡り、目的地一番乗りを目指すという点は同じだが、第1作は現在の『桃鉄』シリーズとは大きくシステムが異なる。物件だけでなく鉄道の購入も可能で、ターンは毎月ではなく四季で巡るため1年で4ターンのみ。借金やカード、そしておなじみの貧乏神も登場しない。まさしくアナログゲームの“すごろく”に近いものだったが、対戦の熱さと『桃太郎伝説』譲りのコミカルで豊富なイベントにより、この時点でも評価は十分に高かった。なお、システムが洗練されたのは、後にPCエンジンで発売された第2作『スーパー桃太郎電鉄』からのことである。この作品は後に、ファミコンへも凱旋移植された。



各所に物件として登場する、名産品店や有名施設。本作で地理や地域の特徴を覚えたという人も多い。



現在の『桃鉄』感覚でプレイすると、あまりの違いに戸惑う。派手さはないが、堅実なすごろくゲームだ。

ジャンクな一品

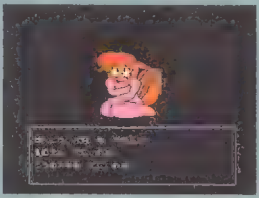
## まじゃべんちゃー 麻雀戦記

■徳間書店　■1990年10月19日

ファミコンは年齢を問わず誰もが遊べる家庭用ゲーム機である。ということで脱衣麻雀などは公式にはご法度。そこに目をつけた裏ソフト文化が花開くこととなる。

しかし、中には公式ながら表現の限界を目指した挑戦的なタイトルもある。『まじゃべんちゃー 麻雀戦記』はその1つだ。ファンタジーRPG風の世界で、襲いかかってくる敵を打ち倒しつつ進んでいく。戦闘の代わりに麻雀を行うシステムなのだが、実は敵の正体は女の子たち。倒すとご褒美として、ほんのりお色気漂うグラフィックが用意されている。

とはいえしょせんはファミコンのグラフィックなのと、ぷにキャラ系の容姿なため興奮度は皆無に近い……。女の子の種類は非常に多く、頑張ってはいるだけに他ハードで出ていたなら化けていた可能性はある。



いかなる問題も麻雀で解決してしまう。脱衣麻雀の強引なノリを家庭用で味わえるだけでも価値はある……かも？

「リーチ」などの効果音に
本物の人の声を採用

## ファミリーマージャン

■ナムコ ■1987年8月11日

開発元は脱衣麻雀で有名だった日本物産。麻雀のルールを1から学べる親切さで『ファミリー』シリーズの名に恥じない出来だ。ただし歯ごたえは十分で、チート級の強さを誇る"師匠"は、ファミコン史上でも最強ランクの雀士。

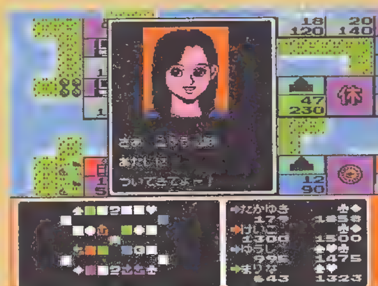


堀井雄二作品！
第1作は[illegible]

## いただきストリート～私のお店によってって～

■アスキー ■1991年3月21日

堀井雄二がゲームデザインを手掛けた作品。マップを回り物件を購入していくゲーム性は「モノポリー」的だが、他人の物件を強制的に買い取る"5倍買い"や株を巡る攻防は本作ならでは。駆け引きに魅了されたプレイヤー多数。



[illegible]など細かいところに
手が届く仕様も魅力

## 森田将棋

■セタ ■1987年4月14日

当時スタープログラマーだった、森田和郎が開発。この時点のコンピュータ将棋にしては強い思考ルーチンを実現し、高年齢層からの支持を得た。『森田将棋』は、実はファミコン初のバッテリーバックアップ搭載タイトルである。




RPGモードクリア後に
告げられる真実とは？

## アメリカ横断ウルトラクイズ 史上最大の戦い

■トミー ■1991年11月29日

人気クイズ番組を、大胆なアレンジでゲーム化。成田空港じゃんけんやグアムでのどろんこクイズなど、番組の名クイズを再現するが、優勝後はなんとRPGモードに！ 予想外の展開とボリュームは、ファンならずとも楽しめる。



FAMICOM GENRE_

# 対戦格闘ゲーム

## 格ゲー的なファミコンゲーム

『ストリートファイターII』(以下『ストII』)の大ヒットにより市民権を得た、対戦格闘ゲームというジャンル。その大元となるアーケード版は1991年に稼働し、家庭用移植版はスーパーファミコンで1992年に発売されている。そう、ファミコンが斜陽になった後にブームが巻き起こったため、このジャンルの盛り上がりに関してファミコンは、蚊帳の外も同然だった。『ストII』自体もファミコンでは、アジアのパチモノソフトで勝手に移植された例はあれど、公式には登場していないのだ。

しかしだからといってファミコンが対戦格闘ゲームと無縁かというと、決してそんなことはない。格ゲーブームを迎える前にも「1対1でキャラクターが格闘する」形式のゲームは、確かに存在していたのだ。

その元祖とも言えるのが『アーバンチャンピオン』であろう。本作は1984年に登場し、続く『イー・アル・カンフー』も1985年発売と、この手の作品はハード初期から登場している。そしてしっかりと人気を得た。これは、ボクシングやプロレスなどがテレビで中継されていたり、カンフー映画の人気だったりと、当時の子どもたちにとって格闘が身近であり、かつ真似をしたくなるほどの憧れの対象だったことが大きいだろう。痛みもつらい練習も必要とせず、バトルの達人になれる。その手軽さはまさしく、ゲームならではの強みだったのだ。



当時の対戦格闘ゲームにおいて、対戦相手とはすなわち道をふさぐ障害。先に進むことだけが目的の『カラテカ』などが、分かりやすい例だ。

### ■ハードの限界が定着を阻害

だが、十分な土壌があったにも関わらず、ファミコンで対戦格闘ゲームが人気ジャンルにはならなかった。それはやはり、ハードスペックが低かったため、格闘の迫力を再現しきれていなかった点が大きい。

またその後の対戦格闘ゲームで当たり前となった、豊富な技を使いこなして、いかに読み合いを制するかを競う、スポーツのような競技性もまだまだ薄かった。すなわち、対戦格闘ゲームはあくまでアクションゲームの派生に過ぎず、ほとんどの作品は人間同士の対戦よりもCPU相手の腕試しに重点が置かれていたのだ。

もっとも『ストII』ですら、対戦プレイはゲーマーたちの間で自然発生的に生まれたムーブメント。のちにゲーセンの風景を様変わりさせるだなんて、最初は誰も想像できなかった。それを思えばファミコン時代に、対戦格闘ゲームの可能性に気づいていなくても、仕方のないことだっただろう。

## 対戦格闘を読み解くキーワード

### 巨大化の難関

対戦格闘ゲームと言えば巨大キャラだが、ファミコンでは実現が難しかった。一部パーツのみでキャラを構成する『ジョイメカファイト』などに苦心の跡がうかがえる。

### モーション

キャラが大きくできない分、なめらかな動きでリアルな格闘を再現しようと試みたタイトルもある。『カラテカ』の流れるようなモーションは、その典型だ。

### 駆け引き

無防備な場所を狙い、攻撃する。対戦格闘ゲームの肝である技の駆け引きは『飛龍の拳』の“心眼システム”など、シンプルな形だがファミコン時代から再現されている。

### 成長要素

RPG的な成長要素の導入は、ファミコン中期以降のトレンド。対戦格闘ゲームにもこの流れはあり、技の追加やパラメータアップができる作品もいくつか見られた。

### ハプニング

現在の対戦格闘では運に左右される要素は排除されがち。しかしファミコン時代は『アーバンチャンピオン』の降ってくる植木鉢など、ギミックの導入が珍しくなかった。

### 対戦はオマケ

ファミコン当時のゲームは全般的に、自分の腕前を試すことが主流。対戦格闘ゲームでもプレイヤー同士の対戦はさほど重視されず、CPU戦のオマケ程度の扱いだった。

# 対戦格闘ゲームを知るための5本

ファミコンで格ゲーを実現したアイディア作

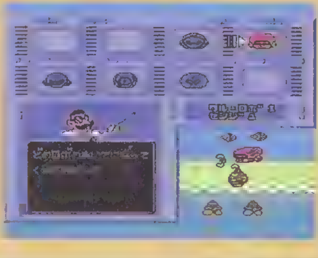
## ジョイメカファイト

■任天堂　■1993年5月21日

対戦格闘ゲームの魅力の1つは、画面に表示される“巨大なキャラクター”である。それは90年以降、すでに旧ハードとなったファミコンの性能では実現不可能なものだった。そんな中で生まれた本作は「キャラの全部が描けないなら、一部のパーツだけで構成しよう」という、逆転の発想が光る。操るロボットはすべて頭、胴体、手足だけで構成されており、それぞれのパーツが空中に浮いている。見た目は異様だが、実際にプレイすると個性的で生き生きとしたキャラの動きに、違和感など消し飛んでしまうあたりお見事だ。全36体のロボットは一部にコンパチキャラもいるが、スタンダードなものから空中に浮いているもの、ダチョウ型なんて変わり種までいて、非常にバリエーション豊か。彼らを倒していくCPU戦も、遊び応えがある。



通常技の使い分けやガード、キャラごとの数種類の必殺技まで用意された本格的な作り。



CPU戦を進めることで、敵として現れたキャラまでも対戦プレイで使えるようになる。

ジャンクな一品

## ファイティングロード

■東映動画　■1988年12月13日

クソゲーでおなじみ『北斗の拳』など、キャラゲーがラインナップの中心だった東映動画の数少ないオリジナル作品。……というと不穏な空気が漂うが、キャラクターの動きはファミコンとしては驚くほど滑らか。さらに主人公が使える技も14種類と豊富で、手抜きは一切ない。

後の対戦格闘ゲームで当たり前になった超必殺技を彷彿とさせる要素も存在。体力ゲージ下の青いゲージが溜まると、1発で敵の体力を半分は奪う飛び道具“発気”を放つことが可能だ。

以上のように、要素だけ見ればなかなかの意欲作なのだが、思ったように技が出せない操作性の悪さがすべてを台無しにしている。“発気”は後方宙返りの着地時にボタンというコマンド操作で出せるのだが、そもそも後方宙返りが困難というクセの強さだった。



地味なグラフィックながら、動きを実際に見ると意外とがんばっていることが分かる。これで遊びやすければ……。

背中を壁際まで追い込むのが
勝利の条件!?

## アーバンチャンピオン

■任天堂　■1984年11月14日

記念すべきファミコン初の対戦格闘ゲーム。パンチの上下・強弱の打ち分けといった概念は、この時点ですでにあった。街の住民が落とす鉢植えや、通ると仕切り直しになるパトカーなど、とぼけた味のギミックもアクセントに。

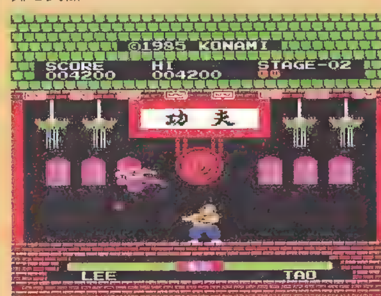



[illegible]ジャンプキックで
相手をハメる!

## イー・アル・カンフー

■コナミ　■1985年4月22日

カンフーを題材とした1人プレイオンリーの対戦格闘ゲーム。十字キーとボタンの組み合わせで何種もの技が出ることは、当時としては驚きだった。敵は5人だけだが、炎を吐いたり鎖鎌を武器にしていたりとどれも個性的。




キャラグラフィック[illegible]
モーションは滑らか

## 天下一武士 ケルナグール

■ナムコ　■1989年7月21日

今もあまり類を見ない、対戦格闘ゲームとアクションRPGの融合作。主人公は最初はパンチしか攻撃方法を持たないが、修行を積み、イベントをこなすことで豊富な技を覚えていく。格闘家を育てる楽しみを重視した、独特の一品。




パスワードコンティニューを
採用した意欲作

## 飛龍の拳 奥義の書

■カルチャーブレーン　■1987年2月14日

カルチャーブレーンを支えたシリーズの1つ。アクションパートと双璧をなす対戦格闘パートでは、相手の隙がマークで表示される"心眼システム"が特徴的だ。上・中・下段をめぐる攻防はスピーディで、手に汗握るゲーム性だった。



FAMICOM GENRE_

# 教育・実用系ソフト

## 教育ソフトはねだりの口実？

2005年、DSで発売された『脳トレ』が一般層をも巻き込む大ブームとなり、大量に登場した教育・実用系タイトル。そのおかげもあって、現在ではこの手のゲームタイトルは携帯ゲーム機を中心に、定番のジャンルとなっている。

時代はさかのぼってファミコン全盛期の80年代。教育・実用系のタイトルは数こそ少ないが、このころにも確かに存在していた。メインとなっていたのは、子どもを対象とした教育系ソフトだ。その始まりは意外なほどに古く、ファミコンが発売された1983年にはすでに『ドンキーコングJr.の算数遊び』『ポパイの英語遊び』がリリースされている。その後も教科書で有名な東京書籍のゲームブランドであるトンキンハウスが『けいさんゲーム』シリーズを発売したりと、細々とその系譜は続いた。

これら教育系ソフトは、一部を除き1本のゲームとして見れば突出した面白さがあるわけではなかった。それでもリリースが続いたのには理由がある。ユーザー側（特に子ども）からすれば、教育系ソフトは「ファミコンは遊びだけでなく勉強もできるもの」と示す存在。そのため、本体ごとの購入をねだる免罪符に成りえたのだ。



意外に大人も手こずることがあるのが教育系ソフトの妙。例えば『ポパイの英語遊び』の単語は、異様に難しい場合があった。

## ■目論見が結実しなかった実用系

一方、メーカー側とすればファミコンはいわば、当時最も家庭に普及していたコンピュータハードである。「ゲームで遊ぶ以外の利用方法はないか」「子どもたちのおもちゃだけで終わらせない方法はないか」と、模索が続けられていた。その挑戦の一環と呼べるのが、大人に向けた実用系のタイトルだ。株取引をシミュレーションする『松本亨の株式必勝学』や競馬予想ができる『競馬シミュレーション本命』、音楽制作ができる『ファミリーコンポーザー』、編み物を手ほどきしてくれる『アイアムアティーチャー』シリーズなどがその例である。また実用に傾いた結果、一般流通しない形で世に出回った、いわゆる“非売品ソフト”が多いのもこのジャンルの特徴。交通安全をゲームで学ぶ安田火災の『セイフティラリー』や、スポーツサイクルのパーツをモニター上で組む自転車屋向けソフト『テーラーメイド』などが有名どころだ。

とはいえ、これら実用系ソフトが大して日の目を浴びなかったことは、ご存じの通り。ゲームが子どもたちだけのものでなくなるには、ファミコンの頃ではまだまだ時期が早かったのである。

## 教育・実用系ソフトを読み解くキーワード

### 特定教科

最初期の『ドンキーコング Jr. の算数遊び』『ポパイの英語遊び』をはじめ、教育系タイトルは苦手な子どもが多い算数、小さなころから触れることが大事な英語が中心。

### 株・競馬

仮にもコンピュータであるファミコンと相性が良かったのか、数字を扱う株に関するソフトはいくつか見られた。コンピュータ予想が市民権を得ていた競馬も定番になる。

### 占いソフト

実用というよりはエンタテイメント寄りだが、占いソフトも登場。『愛先生の O・SHI・E・TE 私の星』など、やはり女の子をターゲットにしたものが中心だった。

### 音楽制作

ゲーム機を楽器に、という試みも早くから見られた。『ファミリーコンポーザー』など正統派の音楽制作ソフトから、ゲーム寄りにした『オトッキー』なんて変わり種も。

### 専用周辺機器

役立つというジャンル特性から、高くても買われると踏んで周辺機器をつけたソフトもある。本格的なキーボードが付属した音楽制作ソフト『ドレミッコ』がその例だ。

### ファミコン末期

90 年以降、ファミコンは主流ハードでなくなり低年齢向け路線へ。『ひらけ！ポンキッキ』や『アンパンマンのおえかキッズ』など、幼児に向けた教育系ソフトが増えた。

# 教育・実用系ソフトを知るための5本

CALCULATE [illegible]

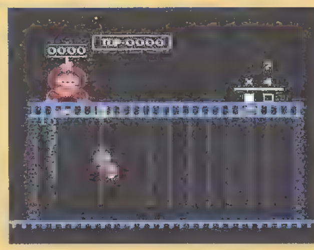
## ドンキーコング Jr. の算数遊び

■任天堂　■1983年12月12日

ファミコンのローンチタイトルである『ドンキーコング Jr.』を、遊びながら計算問題に取り組める内容へとリファインした作品。元ネタの1面をベースにしたステージでは数字と記号をゲットして計算を行い、4面が元のステージでは数字を入れて穴空きの計算式を完成させていく。実は前者では対戦プレイも可能で、これが初期の任天堂作品らしさが存分に発揮され、ファミコン全タイトル内でも指折りの熱さを誇る。頭の中で計算し、いかに相手より早く必要な数字を奪うかが求められるのだ。単純にゲームの腕だけでなく計算能力も求められるため、対戦で負けた時の悔しさは生半可なものではない。教育・実用系タイトルとしては珍しく Wii のバーチャルコンソールで復活しているのは、この対戦の熱さもあってのことだろう。



ツタを移動し、必要な数字や記号を手に入れるステージ。対戦プレイが可能。



計算式に合わせた数字を探し出すステージ。頼れるのはおのれの暗算能力のみだった。

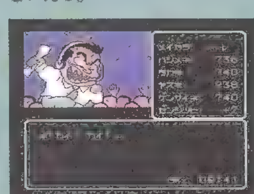
ジャンクな一品

## 松本亨の株式必勝学

■イマジニア　■1988年2月18日

経済評論家の松本亨が監修を務めた、株式投資シミュレーション。キャラデザインは「C級さらりーまん講座」など、サラリーマンマンガを主に描いていた山科けいすけが担当した。完全に子どもを置いてけぼりにした潔い作品となっている。

ゲームの目的は、2年間で資本金100万円を1億円にまで増やすこと。ゲームとは言えあまりに無茶な設定……と今なら思うかもしれない。しかし本作が発売された80年代後半は、バブル経済まっただ中。株や土地は今では考えられないような右肩上がりで価値を高めた時期であり、それはゲーム内でも例外ではない。特に土地転がしでは常識外れな価格釣り上げができる裏技があり、図らずも当時を象徴するかのような取引ができるようになってしまった。時代を映した、当時ならではの作品といえる。



どこから見ても完全に大人向け。病気や結婚など、人生ゲーム的なイベントも意外に充実している。

シリーズは6年まで！
「たしざん1」のレースゲーム

## けいさんゲーム さんすう1年

■東京書籍　■1986年4月25日

レースゲームや虫歯菌の撃退などの形で、足し算や引き算を行う。同時期に『算数2年』や『算数3年』も登場したが、実は計算以外でのゲーム難易度は本作『1年』が一番高かったりする。シリーズは後に『5・6年』まで発売された。



## 愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星

■アイレムソフトウェアエンジニアリング　■1993年3月26日

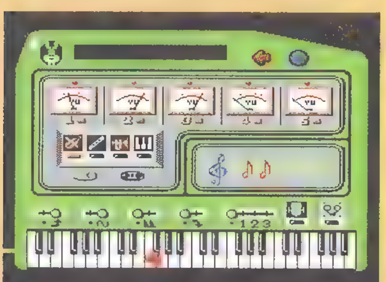
実在の占い師・愛先生と本作オリジナルキャラ・レムちゃんの掛け合いで進む占いゲーム。2人を合わせると発売元の"アイレム"になるが、突っ込んだら負けだろう。中身は普通の占いだが、なんと定価は強気の12,800円である。




## いきなりミュージシャン

■東京書籍　■1987年3月5日

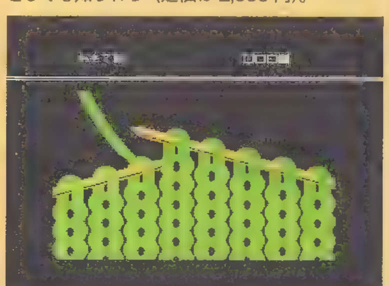
音楽が制作できるソフト……と思わせて、実際は曲に合わせてアドリブで鍵盤を押し、演奏自体を楽しむ内容。ゲームでも制作ツールでもない。音楽制作の機能は続編的存在となる『ファミリーコンポーザー』まで待つ必要があった。



## アイアムアティーチャー手あみのきそ

■ロイヤル工業　■1986年9月26日

毛糸の手編みを基礎から教えてくれる実用系ソフト。ただし手順が非常に見づらく、実用性には疑問符が付く。手芸店でしか販売されなかったため、現在はファミコン屈指のレアソフトとしても知られる（定価は2,900円）。



FAMICOM GENRE_

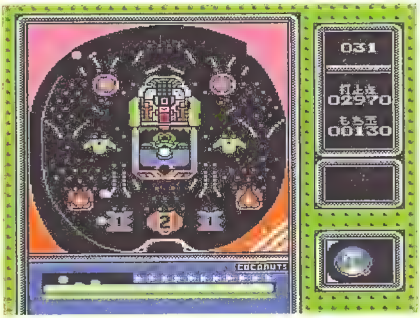
# ノンジャンル

## 成功すればこそのジャンル

ファミコンというハードは、ゲームの歴史に数々の功績を残したことは言うまでもない。その中のひとつが、日本でカートリッジ交換式の家庭用ゲーム機を初めてメジャーに押し上げたという功績だ。

カートリッジの交換を行えるということは、数多くのタイトルが発売可能であるということ。それゆえにファミコンは1,000本を超える膨大なタイトル量を誇ることとなり、またその中からビッグタイトルも生み出した。それらのビッグタイトルが牽引することで、ゲームの各ジャンルは広くプレイヤーに認識されたと言える。それはファミコンの発売当時は一部マニアにしか存在が知られていなかったRPGが、『ドラクエ』などのヒットをきっかけにして人気ジャンルにまで上り詰めた例などで明らかだろう。

ここで忘れてはならないのは、『ドラクエ』さえも発売当初はほとんどのユーザーにとって“よく分からないジャンルのゲーム”だったこと。成功したからこそ後にRPGというジャンルの礎として扱われたが、もしも失敗していたら……。“よく分からない”という認識のまま、カルトゲームの1本として語られていた可能性もゼロではなかったのだ。




中にはパチンコゲームの『パチ夫くん』のように、1ジャンルとはいえない規模だがそれなりに成功したものもある。だが、それらも一握り。

実際、ファミコンにもジャンルを分けるのがとうてい不可能な作品がいくつもあった。成功例の『ドラクエ』を光とするならば、こちらは陰である。

### ■ノンジャンルは挑戦心の表れ

そのほとんどは、結果的に埋もれ、良くてカルトゲームとして語り継がれるのが関の山だった。しかし、後に繋がったものも決して少なくはない。例えば『アップルタウン物語』にはデジタルペットの源流とも捉えられるし、できることがあまりに多すぎた『たけしの挑戦状』は、『GTA』シリーズなどのオープンワールド系ソフトの先駆けと見ることもできる。中には超能力を開発することをテーマとした『マインドシーカー』など、独創的すぎてフォロワーすら生まれないものも確かにあったが、その挑戦心は評価に値するはずだ。

市場が活気に満ち、メーカーは競って斬新なタイトルを生み出そうとしていた、ファミコンの時代。ジャンル分類不可能なゲームたちは、まさしくその盛り上がりが生んだ、時代の申し子でもあった。今からファミコンを振りかえるなら、名作だけではもったいない。当時だったから生まれ得た、こうした挑戦に満ちたタイトル群にこそ、しっかりと目を向けてほしい。

## ノンジャンルを読み解くキーワード

### ゲーム化不可能

およそ家庭用ゲーム化には向かない題材を選んだものは、ジャンル不明となる場合が多かった。超能力開発を目指した伝説の怪作『マインドシーカー』が典型的な例。

### ディスクシステム

500円で手軽に書き換えられる分、実験的でも手に取られやすい。そうした考えがあったからか、ディスクシステムではジャンルを気にしない試みが特に多く見られた。

### ジャンルまたぎ

独創的なアイデアを実現するため、あるいは差別化を図るため、複数のジャンルが混在したタイトルも数多く登場した。これらも"ジャンル分類不能"と言えるだろう。

### ミニゲーム集

小粒なゲームでも、集めればお得感で売りになる。バラエティ感を前面に押し出した、ミニゲーム集はこの時期からあった。『ナゾラーランド』シリーズなどが成功例だ。

### 実験作

ジャンル分類が不能ということは、ほかに似たものがないということ。実際、後のデジタルペットを思わせる『アップルタウン物語』など、早すぎた野心作も見られる。

### クオリティ

前人未到の試みということは、手本がないということでもある。そのため、ジャンル不明のタイトルはゲームとして褒められる出来ではないものが多かったという一面も。

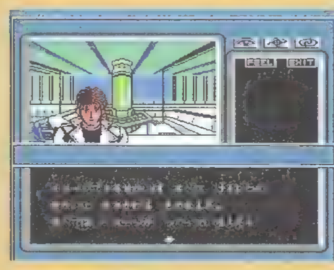
# ノンジャンルを知るための5本

清田氏は2003年に脱超能力者を宣言していたり…

## マインドシーカー

■ナムコ ■1989年4月18日

まさしく空前絶後と言うべき、超能力者を育成するためのゲーム。育成されるのはゲームのキャラではなく、プレイヤー自身である。ファミコンを通じて、プレイヤーの中に眠っている超能力を開花させるという触れ込みだった。当時、超能力者として一世を風靡していたエスパー清田氏がアドバイザーとしてゲーム中に登場する点も本気度の高さをうかがわせる。ゲームはカードの絵柄などを当てる“透視”、スプーン曲げなどを行う“念力”、車の色などを予測する“予知”の繰り返しがメイン。攻略法はないに等しく、プレイヤーたちはボタン連打やカンに頼る以外にどうしようもなかった。難度（と言うべきかも微妙だが）は異様なまでに高く、特に終盤に待ちうけるイベントは途方もない挑戦回数、もしくは本物の超能力が必要とされる。



折に触れ、超能力について語るエスパー清田。彼の言葉は今見るとなかなか香ばしい。



透視は5択でカードの絵柄を当てる。もちろん法則性などないので、1枚1枚が勝負だ。

ジャンルなクな一品

## ココナワールド

■ソフエル ■1987年4月10日

主人公は魔法の国のプリンセス・ココナ。彼女の生活を見守り、ときにはお世話や占いもする……と『アップルタウン物語』に似た箱庭的ゲームの側面を持つ作品である。明確なストーリーがないのも『アップルタウン物語』同様だが、違うのはココナを自分で操作できる点、ターゲットが明確に女の子に向けられている点だ。

ファンシーな雰囲気で統一された世界は決して悪くはない。しかしもっさりとした動きや、アイテムなどの要求がやたら多いココナのわがまま加減がたたり、見た目とは裏腹に相当に人を選ぶゲーム内容となっている。

不親切さもまた問題で、例えばエンディングは一応存在するものの、その条件はノーヒント。当時、最後に表示されるココナのウェディングドレス姿を拝めたプレイヤーはほぼ居ないはず。

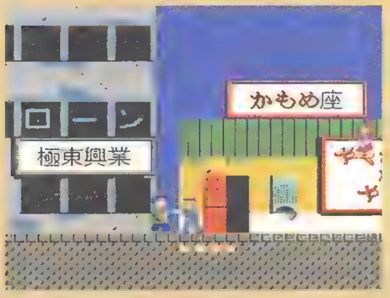


大きく描かれたキャラなど、グラフィックは頑張っている。しかしそこと女の子向けというコンセプトで力尽きた感が

## たけしの挑戦状

■タイトー ■1986年12月10日

基本はアクションだが、ビートたけしのアイディアを愚直に盛り込んだ結果、カラオケやシューティングパートなど複数ジャンルを含む複雑な作品に。理不尽な謎解きは賛否両論だったが、その規格外ぶりは確かに話題となった。




## アップルタウン物語

■スクウェア ■1987年4月3日

一軒家に住む女の子の生活を観察するゲーム。プレイヤーは女の子にアイコンコマンドで介入可能だが、できることには限りがあり、エンディングも存在しない。コンセプトは『たまごっち』などデジタルペットの先駆けとも言える。

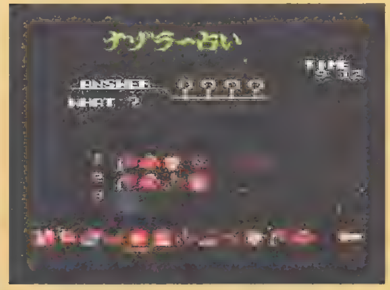



ディスクシステムだからこそ!? 第3号までリリースされた人気作

## 謎のマガジンディスク ナゾラーランド 創刊号

■サンソフト ■1987年2月6日

パズルやクイズなど複数のゲームを1枚のディスクに収録。"マガジンディスク"の名の通り雑誌の体裁を取っており、お便りコーナーなど読者参加企画も密かな楽しみだった。ディスクシステムの特性を活かした作品だ。




## ぽっくんモグラー

■アイ・ジー・エス ■1989年12月8日

アーケードの定番だったもぐら叩きをファミコンで再現。わざわざ専用マットやハンマーまで付属させた力の入れ具合に頭が下がる。もぐらだけでなくサメやフランケンなどを叩くステージもあるが、やることは同じで飽きやすい。



COLUMN

## 全容解明は不可能!?

# ファミコンソフトの"バージョン違い"とは？

未発売ゲームと並び、未だ全容が解明されていないファミコンの分野。それが同じタイトルなのにカートリッジの色や前面、外箱などに違いがある、いわゆる"バージョン違い"だ。ごく一部を除いて未発売ソフトのような市場的価値はほぼないが、コアなファミコンマニアたちによって探究が続けられている分野である。

バージョン違いで最もよく知られているのは、『燃えろ!!プロ野球』の2色のカートリッジだろう。通常のカートリッジは赤色だが、ごくまれに黒色のものが存在するのである。これはソフトが売れすぎて再生産が追い付かず、やむなく『妖怪倶楽部』の黒いカートリッジを再利用した結果、生まれたと言われている。他にも『SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記』にもカートリッジの色違いが確認されている（通常は黒だが、水色が少数存在する）。

ほかに有名なところでは、任天堂タイトルの銀箱がある。『ドンキーコング』など初期の任天堂タイトルは外箱がカートリッジとほぼ同サイズの小箱で、カートリッジにイラストはなかった。しかし再販時に、外箱が銀色の大きめな箱となり、カートリッジには外箱と同じイラストが印刷された。銀箱は全部で16タイトルあるが、中でも『ドンキーコングJR.の算数遊び』『ドンキーコング3』『ポパイの英語遊び』あたりは発見数が少なく、ネットオークションで数万円の値がつく場合も。

ちなみに、さらに細かく見れば同じ銀箱であってもバーコードの有り無し、FFマーク（88年頃からファミコン関連商品に表示されるようになったマーク）の有無、カートリッジの背貼り（素材）の違いといった細かな差異点があり、一体ソフト1本にどれだけのバージョン違いがあるのか、もはや誰にも分からない。手持ちのソフトが実はレアバージョン……ということもあるかもしれない。




[illegible]

第3章

# ファミコン
FAMICOM TOPICS
# トピックス

ファミコンから生まれ、今もなお継承されている文化は数知れない。「裏技」や「ドット絵」といったファミコンを語る上で欠かせない数々の要素は、当時のプレイヤーにどんなゲーム体験をもたらしたのか。そこにはファミコンゲームを魅力的なものにする、さまざまな秘密が隠れている。

FAMICOM TOPICS_

# ファミコンブームを牽引！裏技で広がるゲームの世界

## ただのバグから隠し要素へ

“あまり知られていないが、知っておくと便利なテクニック”として今では一般的に使われるようになっている「裏技」という言葉。その発祥はファミコンの時代だった。マニュアルにも載っていない裏の技という形で「コロコロコミック」で紹介されたことが由来とされている。

初期の裏技はメーカーが予期しないバグや、デバッグ用の便利コマンドの消し忘れなどが主なものだった。その存在が大きく注目を浴びたのは、『ゼビウス』の無敵コマンドからだろう。発売後しばらく経って「コンプティーク」に掲載されたこの裏技は、『ゼビウス』の難しさに挫折したプレイヤーに再びプレイを促す結果となり、また新たなソフト購入者をも生み出した。裏技を掲載した「コンプティーク」も増刷したうえで完売。ゲームメーカー、ゲーム雑誌ともに「裏技が商売になる」と気付くきっかけとなったのだ。

80年代中盤から、発売されるほとんどのゲームには、何かしらの裏技が意図的に用意されるようになった。無敵コマンド、隠しアイテム、ボーナス要素などその内容は多岐にわたり、またゲーム雑誌もそれらを大々的に掲載。今となっては信じられないことだが、当時のゲーム雑誌は裏技紹介ページがメインで、どれだけ早く、多くの技を掲載できるかが売り上げを左右するほどだったと言われる。

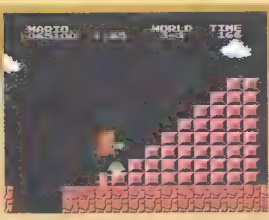
バグも意図的なものもごちゃ混ぜにして、裏技はプレイヤーに衝撃を与え続けた。しかし、そんなブームも80年代後半には陰りが見えはじめ、やがて沈静化。90年代にはゲーム雑誌でも裏技はとりあえず載せておく程度の扱いに……。そして、今やゲームの裏技で盛り上がることなど皆無となった。RPGなどのクリア後のヤリ込みや、格闘ゲームなどの隠しキャラ出現といった、お約束として残っている程度だ。



『ゼビウス』ではコマンドを入力するとタイトル右上に数字が出現。これをいじることで、無敵を含む隠し設定を行えた。

## スーパーマリオブラザーズ

■任天堂　■1985年9月13日



無限増殖は2匹目のノコノコで行うのが基本。連続で現れる1upが圧巻だ。

“世界一売れたゲーム”の記録を今も持つ名作中の名作。多くのプレイヤーが遊んだだけに、裏技も数え切れないほどに発見された。特に有名なのは“無限増殖”と“裏ワールド”だろう。

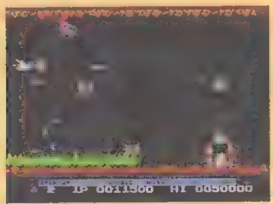
無限増殖はステージ3-1の終盤、2匹のノコノコが階段を降りてくる場面で可能。ここでノコノコを踏み続けることで1upが連続し、残機がとんでもない勢いで増えていく。

裏ワールドは、通常プレイできる8ワールド以外のステージを出現させるもの。クリア不可能な場面も多いが、見た目は地上面なのに水中だったりと、プレイヤーの好奇心を刺激する、魅力的なものだった。ただし出現にはファミコン本体前面のコネクタをいじる、ゲームを起動した後『テニス』に挿し替えてからプレイするなど、荒技でバグを意図的に起こす必要がある。

## グラディウス

■コナミ　■1986年4月25日

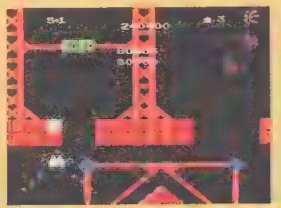
アーケードでカリスマ的人気を誇った横スクロールシューティングをファミコン化。移植にあたって多くのアレンジが施されたが、中でも印象的なのが隠しコマンドの搭載だった。ポーズ中に「上上下下左右左右ＢＡ」と入力するとフルパワーアップする裏技は、初心者にとってはクリアに欠かせないものに。このコマンドは“コナミコマンド”と呼ばれ、多くの作品に登場。コナミ作品をプレイする際はまずこれを入力するのが恒例となった。



## スターソルジャー

■ハドソン　■1986年6月13日

100万点ボーナスの存在で話題となった『スターフォース』の、ハドソンオリジナルの続編として開発がスタートした作品。その出自を受けてか、ゲーム内にはさまざまな形でボーナスフィーチャーが隠されている。合体前に破壊するとボーナス8万点の“ラザロ”や、2個を同時に破壊すると8万点ゲットの目玉“デライラ”などは、スコアアタックに欠かせないポイントとなった。裏技とゲーム性が密接に絡み合った好例と言える。



ファミコン時代、裏技がいかに人気コンテンツだったかを示すものが残されている。「ファミリーコンピュータMagazine」に掲載されていた“ウソテク”だ。同誌は毎号多くの裏技を掲載していたのだが、その中に1つだけ絶対にできない裏技―すなわちウソテクがあり、それを当てるとプレゼントがもらえるという企画が実施されていた。ウソテクはいかにもありそうなものから突拍子もないものまで、毎回趣向を凝らしたもの。そのため、ずっと信じていた裏技が実はウソテクだった……なんて経験を持つレトロゲーマーも少なくない。特に「ヒロインと野球拳ができる」という『水晶の龍』のウソテクには、多くのゲーマーが騙されることに。嘘か真か不明だが、このウソテク掲載後『水晶の龍』の売り上げが伸びたとも言われている。それだけ当時、裏技は注目される存在だったのだ。

FAMICOM TOPICS_

# 長時間プレイを実現したパスワードコンティニュー

## パスワードを革命したドラクエ

ゲームオーバーになっても、すぐに直前から再開できるコンティニューはプレイヤーにとって欠かせない存在。しかし便利なこの機能も、ファミコンの電源を一度切ると記録が消去されてしまう。そこでゲーム機に頼らないゲームデータのセーブ方法として生まれたのが、決められた文字列などを入力してプレイ再開を可能にするパスワードコンティニューである。

とはいえゲームでのパスワードは誕生当初、再プレイ用とは別のギミックとして搭載されていた。10面以降でパスワードの入力が必要な『チャンピオンシップロードランナー』での使われ方が示すように、先の面を開放する鍵の役割しか担っていなかったのだ。

パスワードの在り方を大きく変えたのは、プレイに時間がかかるRPGの走りとなった『ドラゴンクエスト』である。この作品で電源を切っても再プレイ可能となる仕掛けとして活用されたパスワードコンティニュー。この要素はRPGに限らずあらゆる作品に搭載されるようになり、ここでゲームは長い時間をかけてストーリーや思考を楽しむ方向性を新たに獲得した。

ただし、パスワードコンティニューにも欠点があった。それは1文字でも間違えれば再プレイが不可能となること。今なら携帯電話のカメラで画面を撮れば何の問題もない。しかし、ファミコン時代はカメラなんて手軽に使えるアイテムではなかった。必然、手書きでパスワードをメモすることとなるのだが、ここで書き間違える悲劇が各家庭で繰り返されることとなる。

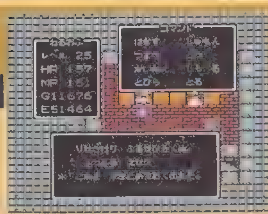
結局、ファミコン中期にはパスワードコンティニュー方式によるセーブは衰退。手間のかからないバッテリーバックアップ方式にその役目を譲り、PSの時代にはほぼ絶滅してしまっている。




ファミコンでパスワードを初導入した『チャンピオンシップロードランナー』。10面以降はパスワードなしでは入れない。

## ドラゴンクエスト

■エニックス　■1986年5月27日



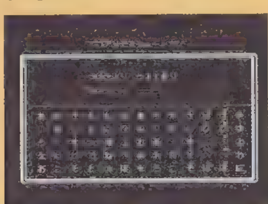
冒険はラダトームの城から始まり、また同じ場所で終わる。

家庭用ゲーム機にRPGというジャンルを根付かせた初代『ドラゴンクエスト』。戦闘の積み重ねや装備の充実でキャラを成長させていくという、RPG独特のシステムを楽しむには当然ながら長いプレイ時間が求められた。電源を切っても続きがプレイできるパスワードコンティニューはRPGが普及する上で必須であり、その登場は必然だったのだ。"ふっかつのじゅもん"と呼ばれる本作のパスワードは、ひらがな20文字で成り立つ。今から見れば、ふっかつのじゅもんがラダトームの城でしか確認できなかったり、再開時も必ずラダトームの城からだったりと面倒な部分は多い。それでも当時は、たった20文字の言葉さえメモしておけばいつでも成長したキャラと再開できることは驚きそのもの。同時に、画期的なまでの便利さでもあったのだ。

## キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー

■テクモ　■1990年7月20日

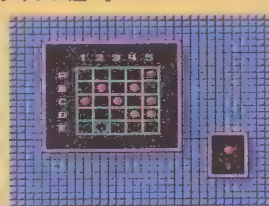
隠しパスワードが意味を成す文章になっているゲームは少なくないが、本作はその中でもネタの切れ味が突出している。原作者の名前が入った「たかはしよういちのま」、ヒロインの早苗をネタにした「さなえちやのおつぱいはとてもやらかい」、それは別作品のキャラクター名だろと突っ込みたくなる「べじいた」などが有名どころだ。こうした制作者のお遊びが垣間見られる点も、パスワードコンティニューの密かな楽しみだった。



## ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

■カプコン　■1988年12月24日

「パスワード＝文字入力」という印象が強い。しかしアクションなどパッと遊びたいジャンルでは、それ以外の入力方法もよく見られた。『ロックマン』シリーズでは『2』からパスワードが導入されたが、その形式はマス目内に決められたボールを配置するというもの。特徴的かつメモの記入間違いも防げるためか、後のシリーズでも形を変えて継続された。ちなみにメーカーは違うが『悪魔城伝説』や『へべれけ』もこのタイプに近い。



### OUT SIDE

パスワードとは、つまりはそのときのステータスや進行具合などを特殊な法則で書き残した文章。ゲーム自体が複雑なら書くべきことが多くなり、比例してパスワードも長くなる。実際、80年代後半にはパスワードが異様に長いタイトルも見られるようになり、プレイヤーの気力をゲーム開始前からそぎ落とすことがあった。ファミコンで最長のパスワード入力が求められるRPG『覇邪の封印』に至っては、なんと最大119文字！　ほかにもアドベンチャーの『マニアックマンション』、意外なところでは野球ゲームの『がんばれペナントレース』などで、100文字前後のパスワード入力が生まれてしまっている。これらを1文字も間違えずメモし、さらに正しく入力する行為は、もはや拷問に近い。手間いらずのバッテリーバックアップが後に普及したのも当然だろう。

FAMICOM TOPICS_

# サードパーティが広げるアーケード移植の波

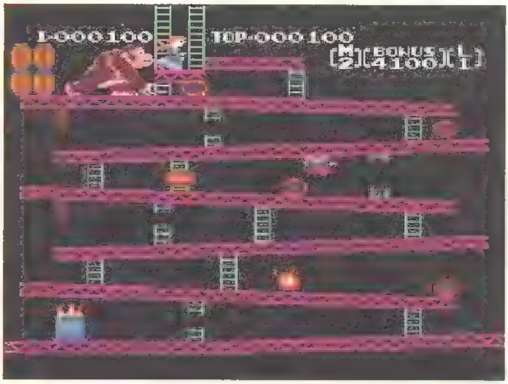
## 移植に耐えた初期ファミコン

ファミコン初期、その人気を下支えしたのは、アーケードからの移植作品だった。同時期の他の家庭用ハードがグラフィックや操作感覚を再現できない中、当時はアーケードゲームも手がけていた任天堂は自前で『ドンキーコング』や『マリオブラザーズ』を、さほどオリジナル版に見劣りしない形でファミコンに再現。さらに当時アーケードで黄金期を迎えていたナムコまでサードパーティとして参入しているとなれば、注目を集めるのはもはや必然である。のちに有力サードパーティとして君臨したコナミやカプコン、タイトー、ジャレコなどもアーケード出身のメーカーであることは偶然ではない。彼らは自ら手掛けるアーケード作品を積極的にファミコンに投入することで、自社のブランド人気を確立したのだ。

とはいえ、片や業務用としてそのときどきの最新技術を惜しげもなくつぎ込めるアーケード筐体、片や基本的に性能をアップできない家庭用ゲーム機。時代とともにハード性能が追いつかなくなってゆく。

そこで中心となっていったのが、アレンジを加えての移植である。アーケード版と同じではないが、その分家庭用ならではの独自要素を追加したり、ここぞという部分をしっかり再現して雰囲気を維持したりするなど、さまざまな手法が試された。中にはアレンジが行きすぎてもはや別ゲームとなった例もあったが……。

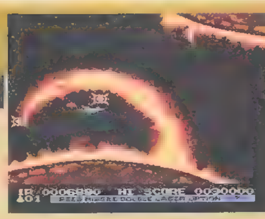
アーケードゲームの移植といえば、今では家庭用ゲーム機で完全再現なんて当たり前。どれだけの追加要素が用意されるかが焦点になるほどである。アレンジ移植とは、アーケードとファミコンに性能差があったからこそ生まれた苦肉の策であり、同時に制作者たちの巧みなアイデアや技術が見られる、貴重なステージでもあった。




当時としては高い移植度だった『ドンキーコング』も、2面のベルトコンベア面が削除されているなど違いは多かった。

## グラディウスⅡ

■コナミ　■1988年12月16日



1面からプロミネンスとドラゴンの再現度に、驚かされたものだ。

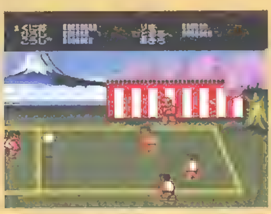
アーケード横シューの金字塔『グラディウスⅡ』の移植版。ステージ構成はアーケード版と違い、ボスも一部はファミコン版『沙羅曼蛇』からの流用が見られるなど、再現度は高いとは決して言えない。しかし、精緻に描き込まれた巨大ボス群はもちろん、プロミネンスやモアイといった原作独特のステージギミックはファミコンと思えないほど高いレベルで再現。加えて初代『グラディウス』移植版ではオミットされたオプション4つ装備や長いレーザーなどまで実現しているのだから、これで「違う」と文句をつけるのが筋違いというべき質の高さだ。

半分近くが新規曲となったBGMも、音楽の評価が高いこのシリーズの名に恥じない心地よさ。アーケード版のファンをして「これはこれでアリ」と認めさせた名アレンジ移植である。

## 熱血高校ドッジボール部

■テクノスジャパン　■1988年7月26日

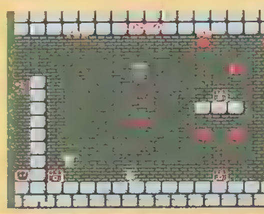
アーケード版では大して特徴のなかった、対戦相手となる各国選手に名前と必殺シュートなどの個性をプラス。CPU戦の楽しさを底上げするとともに、チームを選んでの対戦プレイも可能となった。さらに一部のモード限定だが、当時では珍しかった4人同時プレイまでも実現している。無理にアーケード版の完全再現に走ることなく、家庭用ゲームならではの多人数プレイなどに焦点を合わせたアレンジで大成功した、極めてレアなケースだ。



## マイティボンジャック

■テクモ　■1986年4月24日

固定画面アクションだったアーケードゲーム『ボンジャック』をアレンジ。縦にも横にもスクロールする全256画面のマップを走破する、ステージクリア型のアクションに生まれ変わった。道中には隠しアイテムを取らないと進めない場所があるなど、当時の裏技ブームの影響も色濃く見られる。複雑怪奇なマップ構成と、頼みの綱であるパワーアップ用のコインを集めすぎるとペナルティが発生するシステムにより難度は異様なほどに高い。



OUT SIDE

アーケードからの移植とは逆に「ファミコンのタイトルがアーケードで遊べる」マシンも存在する。それが任天堂自らが展開した「VS.システム」だ。その名のとおりディスプレイが対面するようなフォルムで、筐体からしてファミコン譲りの対戦プレイに主眼が置かれていた点が特徴だった。ただしゲームはファミコン版そのままでなく、キャラやステージの追加、難度アップなどアーケード用にアレンジを加えられたものが多い。ちなみに現在でもごくまれにアーケードで見かける『VS.スーパーマリオブラザーズ』の場合だと、地形の変更や無限1UPの削除などが行われている。これらVS.システム版はのちに、一部のタイトルがディスクシステム用としてファミコンに逆輸入された。ディスクシステム版の『アイスクライマー』や『クルクルランド』などがその例である。

FAMICOM TOPICS_

# PC ゲームを取り込む!? アレンジ移植作品の挑戦

## 完全移植を阻むスペックの壁

アクションやシューティングなど、反射神経がものを言うジャンルの最先端がアーケードだった80年代。その対極となるRPGやアドベンチャー、シミュレーションなど思考系ジャンルの最先端は、PCゲームにあった。実際、ファミコン初のアドベンチャーゲーム『ポートピア連続殺人事件』も、RPGで一番乗りを果たした『ハイドライド・スペシャル』も、PCからの移植作である。

とはいえ、当時PCゲームメーカーやユーザーからのファミコンへの視線は非常に厳しかった。

理由の1つは、当時PCが非常に高価だったこと。たかが1万円ちょっとのゲーム機で、数十万円以上するPC専用のゲームを超えられるわけがない……との風潮があったのだ。PCゲーム市場では一線級メーカーだった日本ファルコムやシステムソフトがファミコンに参入しなかった（ライセンス許諾は受けている）事実は、その空気を端的に物語っているだろう。

実際、PCからの移植作にはオリジナルをそのまま完全再現した作品は皆無と言っていい。これはキーボード操作が基本のPCと、コントローラ標準装備のファミコンとの、インターフェースの違いがまず大きかった。ファミコンで快適にプレイするためには、必然的にゲームのシステムから変更する必要があったのだ。

もう1つ、グラフィック描画機能がそれほど強くないPCに対し、ファミコンは激しいアクションなども実現するべく設計されていたため、絵的なアドバンテージがあった点も大きい。完全移植は無理だが、代わりにファミコン版はグラフィック強化で売りを作るという、アレンジ移植が行いやすかったのだ。その結果『ファザナドゥ』のように別物となったものもあるが……。




PCの代表的RPGだった『イース』も、ファミコン版では日本ファルコムはノータッチ。そのためか見劣りのするものに。

## ポートピア連続殺人事件

■エニックス　■1985年11月29日



部下の"ヤス"に指示を与えるという形で、コマンド選択式を導入した。

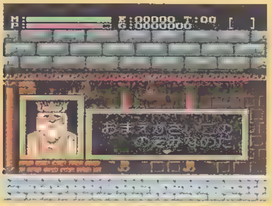
堀井雄二のファミコンデビュー作にして、ファミコン初のアドベンチャーゲーム。当時PCのアドベンチャーゲームは「GET KEY」など行動をキーボード入力で直接指示するものが大多数だったが、本作ではファミコンのコントローラに対応したインターフェースとして、あらかじめ用意されたコマンドから最適なものを選ぶ方式を採用する。これは家庭用ゲーム機でのアドベンチャーゲームでは基本フォーマットとなった。

反射神経がゲームの攻略を左右するアクションやシューティングがメインだったファミコンの世界に、謎解きやストーリーをじっくり味わう楽しさを持ち込んだ点も本作の大きな功績だ。まるでミステリードラマを観るかのような、複雑な人間関係と張り巡らされた伏線、そして意外な結末は新鮮そのものだった。

## ファザナドゥ

■ハドソン　■1987年11月16日

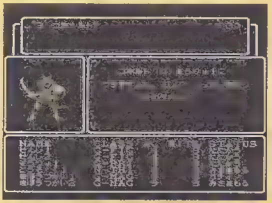
PCゲーム史上最大のヒットとなったRPG『ザナドゥ』の移植版。しかし移植に際してストーリーはオリジナルのものに変更され、武器の熟練度などの複雑なシステムが撤廃されるなど、タイトル以外は別物になっている。PCで『ザナドゥ』を遊び込んだユーザーからは酷評を受け、その影響からクソゲー扱いされやすかった。しかし1本のアクションRPGとして見ると、独特の世界と小気味よいアクションを持つ水準以上の良作である。



## ウィザードリィ

■アスキー　■1987年12月22日

コンピュータRPGの原点の1つとされる、3DダンジョンRPGを移植。線のみで描かれていたダンジョンの風景がしっかりとグラフィック化され、またモンスターデザインに末弥純を起用するなど、ビジュアルの変化がまず衝撃を与えた。ひたすらダンジョンに潜り、キャラクターを強化し、レアアイテムを探索する。ハック&スラッシュの原点とも言える楽しさで、多くのフリークを生み出した。ファミコンでは『Ⅲ』まで移植されている。



当時のPCゲームメーカーは、一部を除きファミコン市場に積極的な関わりを持たなかったが、合同で参入を果たした例もある。スクウェアが音頭を取って起ち上げたブランドDOG（ディスクオリジナルグループ）がそれだ。参加したのはPCゲーム市場では中堅的存在だったスクウェア、キャリーラボ、ハミングバードソフト、クリスタルソフト、システムサコム、マイクロキャビン、シンキングラビットの7社。ブランド名どおり、ディスクシステムでオリジナル作品を各社が手がけている。『とびだせ大作戦』や『ディープダンジョン』などヒット作も生まれたが、慣れないファミコンでの開発だったためか、その出来には当たり外れが大きかった。結局ディスクシステムの衰退とともにブランドは自然消滅し、参加メーカーのほとんどはPCゲーム市場に戻ることに……。

FAMICOM TOPICS_

# 誰もが名人に憧れた ファミコンブームと連打

## 連射が正義という風潮、そして

ファミコン時代を生きた人間にとって、夏の思い出といえばハドソンが大々的に催したゲームイベントの全国キャラバンだろう。そして全国キャラバンといえば『スターフォース』を皮切りに『スターソルジャー』や『ヘクター '87』、使用ハードがPCエンジンにシフトした後も『ガンヘッド』から『ファイナルソルジャー』まで、ほぼ毎回シューティングが用いられた。ハイスコアを競うそれらのゲームで重要になったのは高得点のボーナスポイントを落とさないことと出現する敵を速攻で破壊すること。その達成のために共通して求められたのが、連打の速さだった。

誰よりも速く、数多くボタンを押せる。今となっては何の自慢にもならないが、ファミコン全盛期の80年代中盤、連打は最高のステータスだった。その頂点に立っていたのは、もちろん16連打の高橋名人。子どもたちはみな憧れの名人に一歩でも近づこうと、授業中にピアノ撃ちをしたり、指を鍛える特訓をしたりと、連打力の向上に血道を上げていた。またそのムーブメントを受け、ジョイスティックには連射機能の搭載が当たり前に。先駆けたるジョイボールなどは、まさに飛ぶように売れた。

しかし連打ブームは80年代後半、急速に収束してしまう。理由としては、RPGなど思考系のジャンルが人気となったことが挙げられるだろう。アクションやシューティングの人気が陰るに従って、人によって得意不得意が分かれる連打要素は、オミットされていったのだ。

現在では連打の速さを競うゲームなどほぼ皆無。だがそれでも当時に高橋名人が見せた超絶技や、連打にすべてを捧げた熱い夏は、かつてファミコン少年だった人々の胸に今なお残っている。それはファミコンならではの、単純明快で肉体的なムーブメントだった。



『ヘクター '87』では、全国キャラバンで連射パッドの使用が解禁される。ここで手連打の時代は終わった。

## スターフォース

■ハドソン　■1985年6月25日



ラリオスを破壊するにはコアが光った後、8連打。指先に集中が求められる瞬間だ。

テクモの同名アーケードゲームをハドソンがアレンジ移植。空中物も地上物も同じショットで破壊できる単純明快さと、練られた敵の攻撃パターン、そして豊富なボーナスフィーチャーはファミコンでも衝撃的だった。特に中ボス“ラリオス”を合体前に8発撃ち破壊するボーナスは、本作を象徴する存在である。ほかにも堅い地上物を10連続で破壊すれば8万点ボーナスの“ジムダ・ステギ”など、ゲーム中には連打が求められるポイントが多数用意されていた。全国規模でスコアを競う第1回ハドソン全国キャラバンの使用ソフトに選ばれたこと、さらにその中で高橋名人の16連打が生まれたこともあり、連打ブームの火付け役となったソフトだ。子どもたちがひたすらに連打し、ハイスコアを目指す光景はここから始まったと言える。

## ハイパーオリンピック

■コナミ　■1985年6月21日

2つのボタンしかない専用コントローラ“ハイパーショット”を使って楽しむ、オリンピックゲームの代名詞的存在だ。100メートル走や幅跳びなど、競技は全4種目。中でも100メートル走は連打の速さがタイムという結果で如実に出るため、友人たちとプレイすると非常に盛り上がる競技だった。爪でのコスリ連射は当たり前、鉄定規やガチャポンのカプセルを使って超絶記録を叩き出す、“ドーピング”に手を染めた者も珍しくない。




## スカイキッド

■ナムコ　■1986年8月22日

左から右へ画面が流れる、通常の横スクロールシューティングとは真逆のゲーム構成が珍しい。敵を高速でかわせる宙返りも特徴だが、本作を語る上で外せないのは、連打での復帰である。敵の攻撃を受けて墜落しても、地面に落ちるまでに連打すれば、立て直しが可能なのだ。連打に自信のある者にとっては、やられてからこそが本番。2人同時プレイが可能だったこともあり、連打力を周りに見せつけるには格好のゲームであった。



OUT SIDE

連打が求められるゲームはアクションやシューティングに多かった。これは長く続けられない連打の特性上、必然ではある。だが大ブームの中、他ジャンルでも連打を取り入れたものは少数ながら存在。例えばアドベンチャーでは『さんまの名探偵』のミニゲームとして、横山やすしとのボートレース対決で連打が必須となる。ただやっさんは連射付きジョイスティックを使ってすらなかなか勝てない凶悪っぷり。しかもクリアに必須のイベントでもあったため、謎解き以上に詰まりやすい難所となった。

また、RPGでは『TAO』が戦闘シーンに連打を取り入れている。敵が強くなる後半ほど必要な連打数も増していき、RPGなのに腕がつることは必至。新興宗教の教義を題材にした、今なら絶対発売不可能なストーリーといい、あまりにも独特な作品だった。

FAMICOM TOPICS_

# 少年の夢を実現！一般公募とゲーム制作

## 応募がいつしか思い入れに

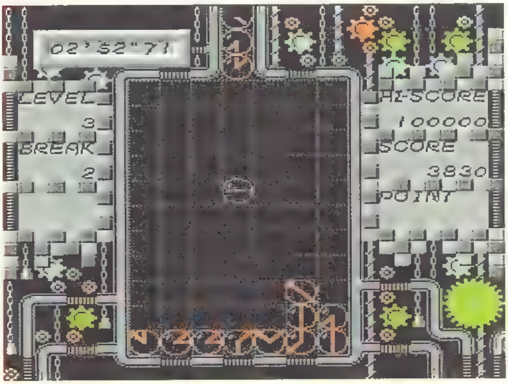
いきなりゲーム以外の話になるが、80年代を生きた人間にとって『キン肉マン』はバイブルの1つと言える。そして同作の人気を支えた要素として、超人募集があったことに異を唱える人もいないだろう。自分の考えた超人がマンガに登場し、キン肉マンたちと熱いバトルを繰り広げる。それは読者を巻き込む双方向性のエンターテイメントだった。

一方、ゲームをプレイしている子どもたちは一度は必ず考える。「自分もゲーム作りに参加してみたい」と。となれば、ゲームアイデア募集の企画が各所から湧き上がるのも必然だ。特にファミコン時代はキャラやストーリーなどを一般から募集するイベントが、たびたび見られた。

その中で最も有名なのは、やはり『ロックマン』シリーズだろう。『2』以降、毎作品でボスキャラ募集が行われ、これは形を変えて『ロックマン エグゼ』シリーズやソーシャルゲームの『ロックマン クロスオーバー』に至るまで続いている。応募したことで『ロックマン』シリーズや、カプコンへの思い入れが強くなったファンも少なくないはずだ。

また、メーカー主導ではなく、ゲーム雑誌が手綱を取る例も多かった。なかでもこうした企画に力を入れていたのが「ファミリーコンピュータ Magazine」（以下ファミマガ）である。誌上で募ったアイデアをコナミの協力で形にした『ラグランジュポイント』や、ディスクシステム用作品のアイデアを一般公募した『ファミマガディスク』シリーズなどが、世に送り出された。

現在はゲーム制作のハードルがそれほど高くなく、またスコア争いなどの一般公募イベントも、なかなか盛り上がりづらい状況ではある。それゆえ一般公募はあまり見かけなくなったが、あの熱を知る身としては、復活を願いたいものだ。




『ファミマガディスク』シリーズでは『オール1』や『クロックス』（左写真）など、パズルのアイデアが実際に商品化された。

## ロックマン2 Dr. ワイリーの謎

■カプコン　■1988年12月24日



「2」以降は毎回8体のボスキャラが登場。いずれも個性は非常に強い。

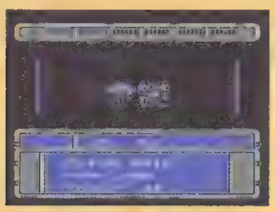
個性的なボスキャラと、それらを倒して手に入れる特殊武器の存在がほかのアクションゲームと一線を画していた『ロックマン』。その続編『ロックマン2』からは、ボスキャラが一般から募集されるようになる。自然現象や身近な道具などをモチーフにしたボスキャラのフォルムと、そのボスならではの特殊武器、そして“○○マン”となるネーミング。それらを考えてイラストにするだけで、もう自分だけのボスキャラは完成する。それが採用されればゲームに実際に登場するのだから、真剣に考えないはずがない。授業中、ノートの片隅などにボスキャラのアイデアを書きまくった記憶がある人も多いだろう。

『ロックマン』シリーズは低年齢層人気も高かったが、それを支えた一翼が、このボスキャラ募集だったことは間違いない。

## ラグランジュポイント

■コナミ　■1991年4月24日

ファミマガの読者参加企画として、世界設定や敵キャラ、BGMなど多岐にわたってRPGのアイディアが募集された。こうした一般のアイディアを詰め込み過ぎると作品として破綻しがちだが、本格SFストーリーが楽しめる1本のゲームとしてしっかりまとめられている。また特殊チップの搭載により、ファミコンで唯一FM音源を再現したBGMは今でも評価が高い。アイディアを上手に料理し、さらに昇華させた当時のコナミの手腕が光る。



## エグゼドエグゼス

■徳間書店　■1985年12月21日

チラツキが激しく、アーケードからの移植なのに原作再現どころか1本のシューティングとしても微妙……。そんな出来の本作だが、発売元の徳間書店はゲームを盛り上げるべく一般からの募集を仕掛けた。それがスコア募集である。ゲームオーバー時に表示されるパスワードを送ると、得点に合わせ先着順で非売品のソフト用ラベルが贈られるものだった。当選者はファミマガにも名前が掲載され、これが話題となったのも確かだ。



**OUT SIDE**

募集につきものなのが、採用ないし達成された際の見返りだ。『ロックマン』シリーズでのボスキャラ採用者や前述の『エグゼドエグゼス』ハイスコア達成者など、特に優秀なアイディアや成績だった者には、特別なアイテムが用意された。『ロックマン4』でのボスキャラ採用者8人にだけプレゼントされた、ゴールド版カートリッジはその典型。世界に8本しか存在しないため、ファミコン屈指のレアソフトとして、なかば幻の存在となっている。ちなみに『ロックマン』シリーズは、非売品のシングルCDやポストカードなどが応募者全員に送付される太っ腹具合だった。またカプコンの情報がたっぷり詰まった広報誌「クラブカプコン」が応募者全員に配られた例もある。一般からのアイデア募集は、メーカーが自社のファンをつかむいい機会でもあったのだろう。

FAMICOM TOPICS_

# アーケード移植の産物？ループゲームと初期作品

## ループならではの工夫とは？

1980年代、特にアーケードゲームにおいてどれだけ長く遊んでいられるかは上手さのバロメータだった。凄腕プレイヤーは1コインで、それこそ数時間以上もプレイを続けていたのだ。それが許されたのは、ほとんどのゲームがエンディングなど存在しないか、あるいはクリアした後に何周でもプレイできる、いわゆる“ループゲーム”だったからにほかならない。

初期はアーケードゲームの移植を十八番としていたファミコンも、家庭用ゲーム機とはいえ例外ではなかった。そもそもローンチタイトルだった『ドンキーコング』『ドンキーコング Jr.』『ポパイ』からして3～4面しかなく、後は延々と同じステージ順でクリアを続けるループゲームだったのだ。

もっとも、いくらループするとはいえゲーム内容がまったく変わらないわけではない。2周目以降、敵やトラップを増やして難度アップが図られていたものも多かった。有名なところでは『スーパーマリオブラザーズ』の2周目に当たる裏ワールドで、クリボーがメットに変わる点が挙げられるだろう。ほかには、22面からは金塊をすべて表面にしないとクリア扱いされなくなる『クルクルランド』、2周クリアで真のエンディングが見られる『魔界村』などが、ループの中にも飽きさせないアイデアを用意した例として知られる。

腕さえあればいつまでも遊べるループゲームは、当然ながら物語の完結があるRPGなどと相性が悪い。80年代後半、RPGがブームになるにつれて、ファミコンではループゲームは徐々に姿を消していった。アクションやシューティングでも、エンディングで強制終了の作品がほとんどになったのだ。それはコンティニューでコインを気にせず遊び続けられる、家庭用ならではの進化を果たした結果だったと言えよう。



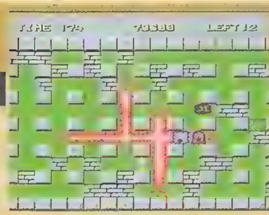
『スーパーマリオブラザーズ』では、1周クリア後に裏ステージが開始。クリボーがメットになるなど、難度が上がる。

## ボンバーマン

■ハドソン　■1985年12月20日

ハドソンを長く支えることとなる『ボンバーマン』シリーズの記念すべき第1作。対戦モードがなく完全に1人プレイ用のゲームである点も続編との大きな違いだが、何より特徴的なのはそのストーリー。同じくファミコン版がハドソンから発売された『バンゲリングベイ』『ロードランナー』と関連する物語とされており、主人公のボンバーマンには“人間になるため地上への脱出を目指す”という目的があった。

そして全50面をクリアすると目的は達成され、ボンバーマンは人間である『ロードランナー』の主人公となる……のだが、エンディング画面を迎えた後、平然と2周目がスタート。もちろん主人公の姿はこれまでどおりのボンバーマンで、「あの結末は何だったのか」とプレイヤーは疑問を抱くばかりだった。



一定時間で爆発する爆弾を駆使して戦う、基本システムは初代で確立されていた。

## 魔界村

■カプコン　■1986年6月13日

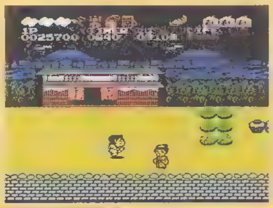
カプコンが誇る高難度アクションの筆頭。元々のアーケード版にあった要素はほとんどが再現されており、腕自慢のゲーマーをも唸らせた“2周クリアで真のエンディング”もしっかり存在する。敵の数や動きが変化した2周目は恐ろしいほどの難しさで、1周クリアで喜んでいたプレイヤーを絶望の淵に叩き落とすことに。この2周クリアで真のエンディングというギミックは続編にも受け継がれ、『魔界村』シリーズのお約束となった。



## がんばれゴエモン！からくり道中

■コナミ　■1986年7月30日

『ゴエモン』シリーズの第1作は、1周では真のエンディングが見られないシステムだった。8周目で登場する江戸城に辿り着いて、初めて完全クリアと呼べるものだったのだ。それだけでなく、100周クリアすると隠しメッセージが用意されている趣向もあり。慣れれば1周を1時間前後でクリア可能とはいえ、100周しようとすればぶっ通しでも4日近くかかる。セーブもない本作で、そこまでたどり着いた人間はいたのだろうか？



OUT SIDE

上がり続ける難度。ループし続けるゲーム。それらにプレイヤーが対抗するには自分の腕を上げるしかないのだが、救済措置としてコンティニューがあるものも中にはある。しかし、それらは80年代では隠されていることがほとんどで、例えば『魔界村』なら“タイトル画面で右を押しながらAかBボタン3回”など、隠しコマンドを入力する必要があった。時代が進むにつれてタイトル画面にコンティニューが用意され、回数制限があるものも多かったが何度でも挑めるようになる。ほかにもタイトル画面でコナミコマンドを入力すると残機30人でゲームが始められる『魂斗羅』のように、変則的な救済措置を採用するものも。ループゲームの衰退とともに、プレイヤー優位となるコンティニューなどが台頭してきたこと、これもゲームの歴史をみる上では興味深い。

FAMICOM TOPICS_

# 難しさは良作の証!? 超高難度ゲームの闇

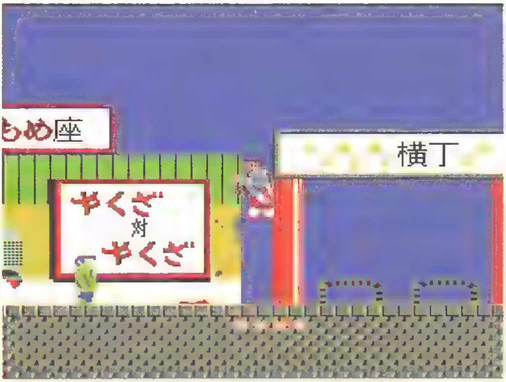
## 難度の高さは評価ポイント？

ゲームソフトは新品なら数千円はする代物。おいそれと新作が買えないファミコン少年たちにとって、長く遊べるゲームかどうかは大事な評価点の１つだった。

その結果、高難度の作品でも「攻略が大変＝長く遊び続けられる」と、前向きに受け入れられることに。当時はネットの攻略サイトなんてもちろん存在せず、クリアのヒントになるのはゲーム雑誌や攻略本と、友人がどこからか仕入れてきた情報程度。まさしく手探りでゲームに挑まなければならなかった。それだけに、断片的な攻略情報や、あるいは自力で難所を突破できたときの達成感はひとしお。これが味わえるから、そして１本のゲームに長く向き合う……いや、向き合わざるを得ない環境だからこそ、高難度のゲームも受け入れられやすかったのだ。

だが、いくら難しくてもOKな時代だったとはいえ、ものには限度がある。「これは本当にクリアできるのか!?」と思わせるような、狂った難度を誇る作品もファミコン時代には数多く見られた。敵の攻撃やトラップがこちらを殺す気満々なのは、まだ許せる方。中にはバグだらけでプレイ不可能なものや、そもそもゲームシステムそのものが普通の人間ではまともに進められないものまで存在していたのだ。

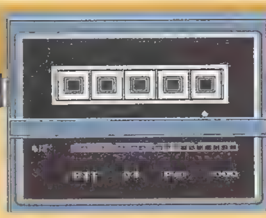
さすがにそこまで破綻したゲームは、我慢強い当時のプレイヤーたちにすら、ぬぐいがたいトラウマを残すばかりだった。メーカー側も行きすぎはよくないと思ったのか、時代が進むにつれて理不尽な難度のゲームは影を潜めていく。ゲームが進化と洗練を続け、無茶な冒険作やバグまみれの作品が減ったことも、理由の１つだろう。あれはあれで味があったものの、苦行のようなプレイを強いられるゲームはさすがに淘汰されるのが当たり前だった。




理不尽な謎解きなんて当たり前。『たけしの挑戦状』のような怪作は、当時でなければ生まれ得なかっただろう。

## マインドシーカー

■ナムコ　■1989年4月18日



ノーヒントの5択で、次に光るランプはどれかを当てる透視。だいたい途中で連打になる。

超能力者として知られていたエスパー清田氏が監修した、空前絶後の超能力育成ゲームだ。念を込めてボタンを押す“念力”、次に出るものなどを当てる“予知”、伏せられたカードから決められた種類を見抜く“透視”の、3つの能力を鍛えていく内容。

しかし、当然だがファミコンに超能力の感知機能などない。結果、ボタン連打やカンに頼ってゲームを進めざるを得ないのだが、そんな対抗策（?）さえ最終試練の“パワースポット”では打ち砕かれる。40回中24回も念力を成功させなければいけない扉を抜け、5つの扉からたった1つの正解を透視、さらにもう一度念力を40回中24回成功させる……と、どれもが難問。しかも途中で失敗すれば最初からやり直しとなる。“難度がどうこう”と言うことすらはばかられる作品だ。

## 星をみるひと

■ホット・ビィ　■1987年10月27日

本作はゲームシステムの破綻により、理不尽な難度と化してしまった代表例と言えよう。戦闘からして出現する敵はランダムで、スタート時点で絶対勝てない敵に遭遇なんて当たり前。おまけに“逃げる”コマンドが存在しないため、特に序盤はザコ戦1つも完全に運任せとなってしまう。硬派SFを思わせるストーリー、当時としては珍しいマルチエンディングなど、見るべき部分も多かったが、堪能するにはあまりにハードルが高すぎた。



## ミシシッピー殺人事件

■ジャレコ　■1986年10月31日

推理アドベンチャーに即死トラップを導入してしまった迷作。舞台となる船内には落とし穴や、入った瞬間ナイフが飛んでくる部屋があり、引っ掛かれば問答無用でゲームオーバーとなる。予備情報なしでプレイして、死体を見つける前に自分が最初の犠牲者となった……という人も多い。謎解きも、容疑者の証言を助手にメモさせないと進展しない上、1人で3つしか取れない仕様。総当たりすら許されない難度は鬼としか言い様がない。



ファミコンの時代、理不尽な難度は多くの場面で見られた。それは低年齢層がプレイしがちな、キャラクターゲームとて例外ではない。弾が1ドットしかないため気が付いたら死んでいる『トランスフォーマー コンボイの謎』、異様なほど的確にこちらを狙ってくる犬に悩まされる『オバケのQ太郎 ワンワンパニック』などは、多くの子どもたちの心をへし折った。それでも「クリアできないのはゲームが悪いんじゃない、自分が下手なんだ」と誰もが思っていたのだから、今から考えればピュアな話である。

さすがに90年代に入るころにはキャラクターゲームの難度は下がり、子どもが安心して遊べるものとなった。……が、チョコボールのキャラを使いながら極悪難度の『キョロちゃんランド』など怪作もたまにあり、最後まで油断はできなかったのだ。

FAMICOM TOPICS_

# いつか役割を果たせる？マイクを巡る遊びの挑戦

## 早すぎた"声を出す"ギミック

ファミコンは、家庭用ゲーム機のコントローラに初めて十字キーを採用した存在だ。もともとゲーム＆ウオッチ用に考案されたこの操作デバイスは、親指一本で上下左右へしっかりと入力できる画期的なものだった。この操作方法がアナログスティックの登場まで家庭用ゲーム機のスタンダードとなったのだから、ファミコンのコントローラがのちの歴史に与えた影響は計り知れない。

しかしその一方で、ファミコンのコントローラには後続が生まれなかった特殊な仕様もあった。Ⅰコンと Ⅱコンに、別の機能を載せたことだ。Ⅰコンにはスタートボタンとセレクトボタンを装備し、Ⅱコンにはマイクを用意。後の家庭用ゲーム機はすべて標準コントローラで異なる仕様を採用することなどなく、統一されている。実はファミコンのコントローラは、十字キー以外でもかなり特異なコンセプトを持っていたのだ。

さて、そんな特殊な部分の１つ、Ⅱコンのマイクは「テレビから自分の声が出たら楽しいだろう」という、単純な思いつきから搭載されたものだという。あくまでおまけ的な機能で、これを積極的に活かすゲームはほとんど存在しなかった。マイクで声を出すことが進行上で必須となるゲームとなると『たけしの挑戦状』くらい。型破りな謎が多かった作品だが、あまり注目されなかったマイクに焦点を合わせた点でも、目のつけどころが違ったと言える。ほかには主にハドソンが裏技用として使っていたが、そこまで目立つものではないまま、後継のスーパーファミコンでマイクはオミットされた。

その後、据え置きハードでマイクを標準搭載したものはないが、携帯ゲーム機では別。DS と 3DS には、ひっそりと用意されている。今もマイクを利用したゲームの模索は、静かに行われているのだ。




『たけしの挑戦状』ではカラオケや宝の地図を出す場面で、マイクが使用されたが自力で気づいた人はごく少数だった。

## ドラえもん

■ハドソン　■1986年12月12日

ハドソンはマイクで援軍が呼べる『バンゲリングベイ』や、マイクに叫びながら連射すると隠しアイテム"黄金の指"が出る『スターソルジャー』など、裏技にマイクを使わせるタイトルをよくリリースしていた。

国民的マンガをファミコンで初めてゲーム化した本作も、また例外ではない。2面の"魔境編"ではジャイアンが仲間にいるときにマイクに叫ぶと、敵が全滅する効果があった。ジャイアンの特徴である音痴な歌を、マイクというデバイスで再現したのだから驚かされるアイデアだ。また3面"海底編"では特定の場所でマイクを使うと、お助けキャラのドラミを呼び出せる。クリアに必須だが散らばってしまいやすいアイテムを集めてくれることもあり、頼れるしっかり者だったドラミの役割はゲームでも同じだった。

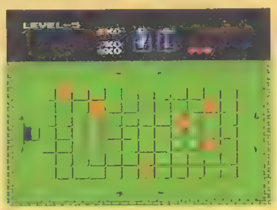


いざというときに頼れる男、ジャイアン（大長編に限る）。FCでもマイクでそれを実感。

## ゼルダの伝説

■任天堂　■1986年2月21日

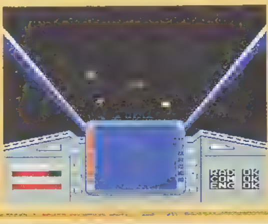
今もシリーズが続く、任天堂の代表作の1つ。その初代にもマイクを使った裏技があった。ダンジョンに登場する敵・ポルスボイスは、対戦中にマイクを使うことで一撃で倒せたのだ。体力が多くまともに戦うとやっかいな敵だったので、この技は非常に重宝された。インパクトが大きく外せない要素だと後々も考えられたのか、ファミコンミニやバーチャルコンソールで復刻された際も、この裏技は特殊な操作で再現されている。




## スターラスター

■ナムコ　■1985年12月6日

まだシューティングといえばバリバリ敵を撃ちまくる作品ばかりだった時代に、擬似3D＆シミュレーション要素を取り入れた意欲作だ。それまでファミコン少年たちが触れる機会が少なかったタイプのゲームだけに、マイクを使った裏技があったのはありがたかった。Ⅱコンの AB ボタンを両方押し、マイクに叫ぶと救援機のスターノイドが出現。エネルギーを回復してくれるこの裏技に当時お世話になった人は少なくないだろう。



## OUT SIDE

マイクを何とか活用しようとした形跡は、ほかにも存在する。複数のゲームで見られたのが、テーマソングのカラオケだ。有名なところでは『ボンバーキング』がそうである。「♪緑の大地は遥かな夢」から始まるテーマソングは、わざわざタイトル画面に選択項目が用意されているほどの力の入れようだった。「画面に合わせてマイクで歌ってくれ」ということだったようだ。

今ではゲームに主題歌がついていることなんて当たり前だが、ファミコンは性能的にボイス入りの曲を流すのは不可能。頑張って「ここぞ！」という場面で音声合成を入れられる程度のスペックだったのだ。カラオケのような形でテーマソングなどを表示するのは、現実とそれでも曲を入れたいと考える開発者の想い、両方に折り合いをつけさせる苦肉の策だったとも言えるだろう。

FAMICOM TOPICS_

# ハード性能の向こう側！限界突破に見る技術と情熱

## 限界突破の手法はさまざま

ファミコンは12年にわたり、現役であり続けたハード。しかし、発売当初は他の家庭用ハードを軽く凌駕するほどゲームに特化した高性能マシンだったとはいえ、時代が流れればパワー不足は否めなくなる。その結果としてファミコンは後継機のスーパーファミコンに道を譲るわけだが、もちろんただ黙って終焉を迎えるだけではなかった。90年前後を中心に、性能の限界に挑戦するようなタイトルが、数多く見られたのだ。

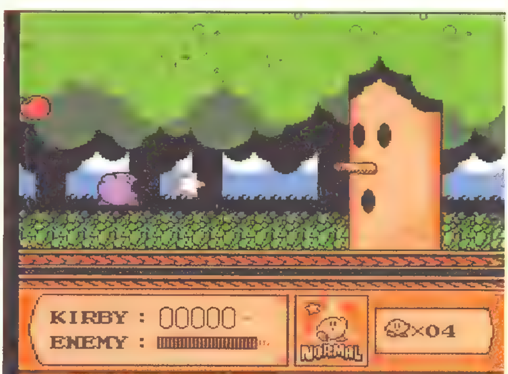
何をどうやっても、ファミコンというハード自体の性能を上げられはしない。そこで各メーカーが取ったのは、不可能なはずの表現をソフト側で可能にさせることだった。最もわかりやすいのはソフトの容量の増加だろう。ファミコンソフトで最大容量を誇った『メタルスレイダーグローリー』はなんと8メガビット。80年代に『がんばれゴエモン！ からくり道中』が2メガビットで大容量として話題になったが、その時代から考えたとしても相当にパワーアップしていたのだ。

特殊なチップをROMに積むことによって、限界を超えたタイトルもある。特にコナミは特殊チップの制作に熱心で、それが功を奏してグラフィックや音楽で他タイトルの追随を許さない高みにまで到達した。

加えてファミコン後期ともなればプログラム技術も円熟の域に達する。

限られた性能の中で、容量の増加や特化した技術の投入など、ありとあらゆる手段を駆使して限界を超える。これもまた、ハードがあまりに高性能化した現在のゲームからは失われた文化と言えるだろう。

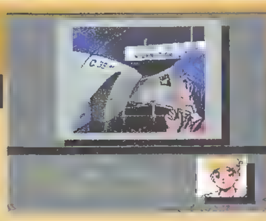
現在となっては、最大でもデジカメで撮った写真1枚に満たないほどの容量に込められた、ゲームに対する無数の情熱と技術と遊び心。ゲームがさらに進化しても、これはかりは決して失われてほしくないものだ。




任天堂がファミコン末期に放った『星のカービィ 夢の泉の物語』。かわいい見た目とは裏腹に、6メガビットの大容量だった。

## メタルスレイダーグローリー

■HAL 研究所　■1991 年 8 月 30 日



細部まで描き込まれたグラフィックは、もはや芸術的ですらある。

「ファミコンの性能の限界に挑戦したソフト」といえば、本作は決して外せない。開発に 4 年以上の歳月をかけ、規格外の 8 メガビット ROM まで使用しただけあり、その細部までこだわった演出は今見ても驚愕の一言。キャラクターは目パチ口パクまで当たり前、ビジュアルシーンもふんだんに用意されており、その美麗さは全ファミコンソフト中でも群を抜く。これらすべてがドット絵で表現されているのだから、制作時の労力はいかばかりだったか……と心配になるほどだ。出荷本数の少なさからプレミアソフトの代表格となったが、それも限界に挑戦した心意気が評価されてのもの。のちにスーパーファミコンでリメイクが実現、さらに 2013 年になって当時のファンブックが復刻されるなど、発売後 20 年以上経った今もなお愛され続けている。

## 悪魔城伝説

■コナミ　■1989 年 12 月 22 日

ファミコン音源でどこまで美しい音色が奏でられるかに、とことんこだわり続けたのがコナミ。特殊チップの力で FM 音源を実現した『ラグランジュポイント』がその到達点だが、初めて特殊チップでの音源拡張が試みられたのは本作『悪魔城伝説』である。明らかに他のゲームとは音の数が違う重厚なサウンドは、ダークなゴシックホラーの世界を、これまた拡張チップの賜物である美麗グラフィックとともに桁違いのレベルで演出した。




## サマーカーニバル '92 烈火

■ナグザット　■1992 年 7 月 17 日

ファミコンはグラフィック表示能力の限界から、1 画面に大量のキャラクターを表示すると、チラついて一部が消えることがよくあった。普通ならこれは避けるべき事態だが、「チラつき上等！」とばかりに大量の敵キャラクターを採用したのが本作。無制限に使えるバリアとボムという特徴的なシステムと合わせ、文字通り烈火のごとく派手でハイスピードな攻防が楽しめる。現在の弾幕系シューティングの先祖的な存在とも言えるだろう。



OUT STUK

限界を極めすぎると、もはや後人が見ても何をどうやっているのかわからない領域にまで達することも。『FF Ⅲ』はそんな一例として知られるところだ。本作には通常歩行の 8 倍のスピードで移動する飛空挺“ノーチラス”が登場するが、この挙動はファミコンのバグに近い仕様を利用したものだという。この当時スクウェアに所属し、天才プログラマーと称されていたナーシャ・ジベリだからこそ為せた神技だった。ただし彼の組むプログラムは非常に独特かつ高度で、『FF Ⅲ』が人気の高さにも関わらず長らくリメイクされなかったのは、誰も当時そのままには再現できないから……なんて話もあったほど。DS 版『FF Ⅲ』がポリゴンでの完全リメイクだったこともあり、この噂はバーチャルコンソールでファミコン版が完全復刻されるまで、まことしやかに囁かれていた。

FAMICOM TOPICS_

# 制約が生んだ妙技！ドット絵がつなぐ文化

## 制限ゆえに花開いた職人芸

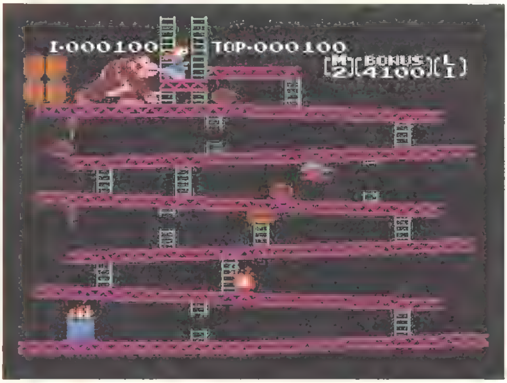
ファミコンが残した現在にもつながるカルチャーのひとつと言えばドット絵だろう。小さな四角形をいくつも並べることで、キャラクターから文字までありとあらゆるものを表現するこの技術。これは、実写映像やアニメ映像なんてゲーム機の性能的にとても実現できない時代だったからこそ採用され、発展していった文化だった。

使える色もドットの個数も限られている中で、誰が見ても「それ」とわかるものを表現する。そのためには卓越した技術と経験が求められた。まさしく職人的な領域で、実際ファミコン後期の作品を見ると、ドット絵とは思えないレベルの描き込みや、グラデーションを実現しているタイトルが数多い。特に前項でも取り上げた『メタルスレイダーグローリー』などは、ファミコンドット絵の１つの到達点と言えるだろう。

ドット絵はその後スーパーファミコン時代に隆盛を極めたが、プレイステーションなど32bit機の時代になるとポリゴンでの表現が主流になり、急速にその姿を消していく。とはいえ据え置き機に比べスペックが低い、ゲームボーイなどの携帯ゲーム機の世界で根強く残り、現在ではスマホ用アプリでも重宝されている。失われるどころかいまだバリバリの現役だ。

また、いかにもファミコン時代といった感じの素朴なドット絵は、あえて“ピコピコ”と表現される電子音を使うチップチューンと並んで、80年代文化を象徴する存在としても生き残っている。

レトロゲーム風の新作が出る際、こぞってドット絵が採用されるのは、それが一発で見た者に「懐かしい」と思わせる、アイコン的存在になっているからだ。確固たる地位を築いたドット絵は、今後もなくなることはないだろう。




少ないドットで躍動的な人間を描くため、マリオがヒゲをたくわえオーバーオール姿になったのは有名なエピソードだ。

## ファイナルファンタジーIII

■スクウェア　■1990年4月27日

ファミコンRPGの集大成とも言える不朽の名作。グラフィック面でも、当時としては最高峰のクオリティを誇る。特徴であったサイドビューのバトルは前作からさらにパワーアップ。学者なら“本で殴る”など、多彩なジョブの多くに特別な攻撃方法があり、本作で採用されたジョブチェンジはシステム上だけでなく、見た目でも楽しませてくれた。また、今やシリーズに欠かせない召喚魔法も本作から登場している。敵がスパッと分断されるオーディンの斬鉄剣や、威力や爆発エフェクトもド派手なバハムートのメガフレアは、まさしく戦闘の華だった。

戦闘以外でも、2頭身のキャラクターが細やかに動くさまは、まさにドット絵ならではの演出。うつむき、踊り、時に飛び跳ねる表情豊かな登場人物たちに誰もが驚かされたものだ。



各地で冒険を手助けしてくれるNPCとの会話も、物語を大いに盛り上げる。

## マドゥーラの翼

■サン電子　■1986年12月18日

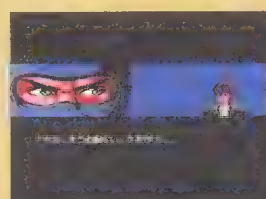
「ギャルゲー＝女の子が主役のゲーム」だったファミコン時代、女の子をいかにパッケージなどのイメージイラスト通り、かわいく躍動感あふれる形で描くかは重大な問題だった。それが成功した一例が『マドゥーラの翼』のルシア。ビキニアーマー装備のセクシーな姿をしっかりとした頭身で描いたあたり、サン電子の密かに高い技術が感じられる。おかげでルシアはファミコン発のヒロインとしては、屈指の人気を誇る存在となった。



## 忍者龍剣伝

■テクモ　■1988年12月9日

『キャプテン翼』に続き、ビジュアル面を前面に押し出した“テクモシアター”シリーズの第2弾としてリリース。ステージクリアごとに挟まれるビジュアルシーンは非常に渋く、またアップや引きなど効果的なカメラワークのおかげもあって、まるで映画を観ているかのような感覚を与えてくれた。ただしアクションゲームとしてはかなり難度が高い部類だったため、先が気になってもなかなか進めず、やきもきした人も多い。



**OUT SIDE**

ファミコンの時代から有名キャラクターや有名人を題材にしたゲームが多かったのはご存じの通り。ドット絵で元ネタを再現することは、キャラゲーとして最低限守らなければならないラインだった。ゲームの内容に疑問符が付きがちだったバンダイのゲームもその重要性はよくわかっていたようで、初期の『キン肉マン マッスルタッグマッチ』や『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境』などを見ても、少ないドットで上手くデフォルメを成功させている。ちなみに、有名人が題材のゲームなどでは実写取り込みを使っている例もごくまれにあった。『TM NETWORK LIVE IN POWERBOWL』がそれで、メンバーほか主要人物のグラフィックは他と一線を画すリアルぶり。ただしファミコンソフトの容量では実写取り込みはやはりハードルが高く、後期ですら主流にはなっていない。

## ゲームで世界を救う!?

# ブームを盛り上げたファミコンマンガたち

ファミコンから生まれた文化の1つである裏技が「コロコロコミック」発祥という話は106ページで触れた通り。そして実は「コロコロコミック」をはじめとするマンガ雑誌からは、ファミコンを語る上で外せない要素がもう1つ生まれている。それは、ファミコンを題材としたマンガたち。80年代当時は特に、超絶テクニックを持つプレイヤーが主人公のファミコンマンガが人気を集めていた。

例えば「コロコロコミック」に連載されていた『ファミコンロッキー』は、1秒間に50回連打する"ゲーム拳必殺五十連打"が必殺技の少年・轟勇気が主人公。五十連打が炸裂すれば実際のゲームでは実現不可能なハイスコアや攻略方法が生まれ、勝利する。その強引すぎる展開は今見ると苦笑モノだが、当時の純朴なファミコン少年たちにとっては素直に驚かされ、憧れるものだった。対戦相手は元空軍パイロットから、ゲームで世界を手中に収めようとする悪者などバラエティに富みすぎた連中ぞろい。このスケールの大きさと少年マンガ的な"燃えポイント"で、読者のハートをがっちりキャッチした。




1985年から1987年まで「コロコロコミック」にて連載された『ファミコンロッキー』。単行本は8巻まで刊行された

当時「コロコロコミック」のライバル誌だった「コミックボンボン」にもファミコンマンガは出現。ゲーム解析や改造を攻略の手段として用いた『ファミコン風雲児』、肉体改造やクローンといったやたらグロい展開目白押しの『ファミ拳リュウ』が雑誌の2枚看板だった。2作は主人公が頭脳派と肉体派と対照的だったため、クロスオーバー作品として『ファミコン風雲児VSファミ拳リュウ』が単行本で2巻出るほど、甲乙つけがたい人気を博す。

90年代に入るとメーカーが監修するゲームのコミカライズが主流になり、前述のようなプレイヤーを主役とした作品は激減。ファミコンマンガと同じテイストを持つ、無駄に熱くてスケールの大きいオリジナルのゲームマンガは消滅した。ファミコンマンガは、ゲームが多くの物語やキャラクターを語らない（語れない）時代だからこそ生まれた、あだ花だったのである。



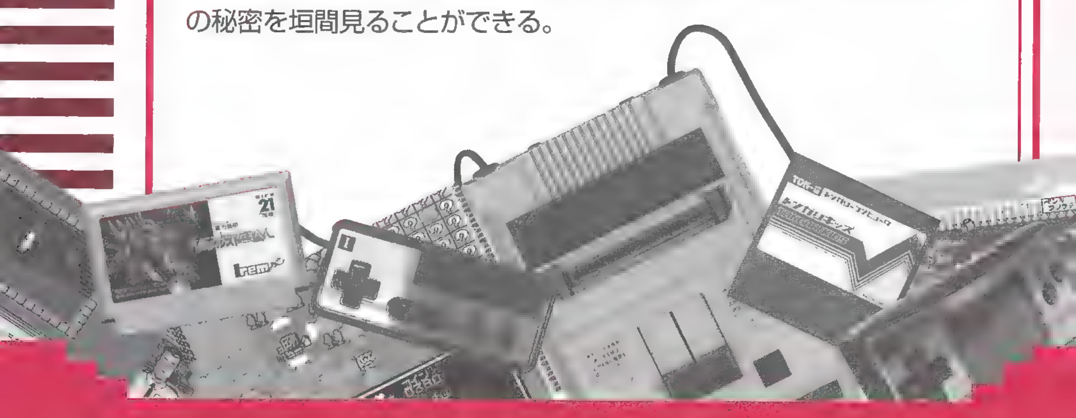
特別企画

# ファミコン ジ・アフター

FAMICOM THE AFTER

## 奇跡の12年が終わり、そしてファミコンは……

2014年に発売から30周年を迎えたファミコン。今もなお多くの人々の支持を集める理由はどこにあるのだろう。新作ソフトが発売されなくなった1995年以降のファミコンを巡るさまざまな出来事や、ファミコンが残した幾多のものたちを振り返ることで、その人気の秘密を垣間見ることができる。






# 1995〜

# その後のファミリーコンピュータ

## 終焉を迎えたファミコン だが、その意志は不滅だった

新作が発売されなくなった1995年以降。それでもファミコンを愛し、楽しむ層は少数ながら確実に存在した。あえてファミコンを選んだ理由は人によってさまざまだが、「ノスタルジーを感じるため」「複雑化する最新ゲームにはないシンプルな面白さがあるため」などが主なところだろう。折しも、90年代中盤にはレトロゲームブームが起こり、ファミコンもその中核として再び脚光を浴びることとなる。ピリオドの先でも、ファミコンは生きていた。

2003年のファミコン発売20周年と本体生産終了のニュース、またそれに合わせたグッズなどの登場により、ファミコンを見直す流れはさらに加速。多くの人の記憶を呼び起こしたことで、ファミコンはやがて"80年代を代表する懐かしいもの"として再認知されることにもなった。その後はメーカー側も、レトロゲームに一定の需要があることを見込んでユーザーへのアピールを開始。GBAの『ファミコンミニ』やWiiの「バーチャルコンソール」は、その好例だろう。ファミコンは時代を超え、望みさえすればいつでも手軽に楽しめるようになっている。

ファミコン自体は時代の流れの中で消えていったものの、そこで残された名作や思い出は確実にあり続け、やがていくつもの形で復活。初めて大成功を収めた家庭用ゲームハードは、終焉からの再生という前人未到の離れ業もやってのけたのである。原初にして、いつ見ても注目すべき点がある存在。最新曲の一方でいつまでも懐メロが流れ続けるように、もはやファミコンが忘れ去られ、消えることは、永遠にないのだろう。

### ▶ピリオドの先のファミコンTOPICS

1996
- テクノスジャパンが倒産
- 中古ゲーム専門誌『ユーズド・ゲームズ』創刊

1999
- データイーストが和議申請(2003年に自己破産)

2000
- GB『飛龍の拳列伝GB』の初回特典にFC『飛龍の拳Ⅲ』が付属

2001
- 64『どうぶつの森』発売。ゲーム中の家具としてファミコンが登場し、一部タイトルが遊べることで話題に
- トーワチキが解散

2002
- コンパイルが解散
- ヘクトが倒産
- ココナッツジャパンが倒産

2003
- ファミコン発売20周年
- ニューファミコン生産終了
- ディスクカード書き換えサービス終了
- 『ゲームセンターCX』放映開始
- 「レベルX」開催

2004
- GBAで『ファミコンミニ』シリーズが発売

2005
- 『スーパーマリオブラザーズ』のBGMを使った楽曲、トンガリキッズ

## 2003 ニューファミコン生産終了

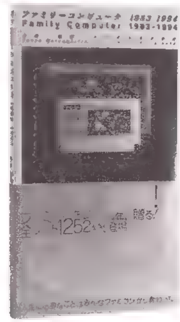
2003年9月、スーパーファミコンとともにニューファミコンが生産を終了。必要な部品の調達が難しくなったことが理由とされる。裏を返せばそれまでは新品が少数ながら出回っていたわけで、現に2002年でも年間に6万台が出荷されていた。生産終了はゲームと関係のないメディアでも大きく報道され、あらためてファミコンを懐かしむ人が続出。



生産終了の直前には、駆け込みでニューファミコンを購入する人も多かった。

## 2003 レベルX開催

2003年12月4日から2004年2月8日まで、ファミコン発売20周年を記念した展覧会「レベルX」が東京都写真美術館にて開催された。圧巻だったのは、発売されたファミコンソフトのほぼすべてを網羅した1,200本超の展示。ファミコンを文化として見直す風潮が20周年と本体生産終了を機にさらに加速したと言っていいだろう。




写真は「レベルX」の開催にあわせて出版された関連本『ファミリーコンピュータ 1983-1994』（太田出版）。美術書に近いコンセプトの一冊となっている。

## 2004 ファミコンミニシリーズ発売

ファミコンタイトルをGBAで再現した『ファミコンミニ』シリーズがこの年発売。計30タイトルがリリースされ、同時期に発売されたファミコンカラーのGBA本体とあわせて、大いに人気を博した。とりわけ『スーパーマリオブラザーズ』は、復刻版にもかかわらず売上100万本を突破。一時期は入手困難になったほどで、その貫禄を見せつけている。



ファミコンの箱をあしらった、ノスタルジーを感じさせるパッケージが勝因のひとつとなった。

## 2006 バーチャルコンソールサービス開始

2006年にはWiiの機能のひとつとして、当時そのままのゲームを楽しめる配信サービス「バーチャルコンソール」がスタートした。対応ハードの筆頭は、もちろんファミコン。名の知られたタイトルについては、これでいつでも遊べる環境が整ったと言える。2011年には3DS、2013年にはWiiUのバーチャルコンソールでもファミコンタイトルが配信に。






バーチャルコンソールには中断機能が搭載。セーブができないゲームも遊びやすい。

の「B-DASH」がヒット

2006・Wii 用バーチャルコンソール開始
・レトロゲーム配信サービス「i-revo」開始(2011年3月でサービス終了)

2007・部品調達が困難になったことにより、ファミコン本体とディスクシステムの修理サポート終了

2008・連射機能測定付き時計「シュウォッチ」の復刻版が発売
・ファミコン新作をイメージして作られた『ロックマン9』配信
・セタが解散

2009・秋葉原のまんだらけコンプレックスがファミコンカセット 1,051 本セットを 65 万円で展示販売。展示3日後に購入者が現れる

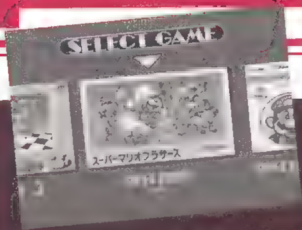
2011・3D でファミコンタイトルをリメイクする「3D クラシックス」シリーズが 3DS で開始
・高橋名人がハドソンを退社
・3DS のアンバサダープログラムでファミコン 10 タイトル配信
・3DS 用バーチャルコンソールでファミコンタイトル配信開始

2012・ハドソンがコナミデジタルエンタテインメントに吸収合併
・Google がエイプリルフール企画としてファミコンで動く「Google マップ 8ビット」を発表

2013・WiiU 用バーチャルコンソール開始
・ファミコン実機で動作可能な同人ゲーム『キラキラスターナイト』が発表
・任天堂の三代目社長山内溥が死去

2014・メルセデス・ベンツの CM にマリオが起用される

2015・任天堂の四代目社長岩田聡が死去




# 1990年代中盤～ リメイク・復刻の時代

名作は時が過ぎても色あせない。それを証明するかのように、1990年代中盤以降からファミコンタイトルはさまざまな復活を見せている。ハードが止まろうとも、そこで生まれたソフトは動き続けていた。

## 帰ってきた！ ファミコンタイトル リメイク&復刻作たち

- ●スーパーマリオコレクション SFC／1993年／リメイク
- ●ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ SFC／1993年／リメイク
- ●旧約・女神転生 SFC／1995年／リメイク
- ●ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… SFC／1996年／リメイク
- ●ナムコアンソロジー PS／1998年／リメイク＆復刻
- ●探偵 神宮寺三郎 Early Collection PS／1999年／復刻
- ●ロックマン1～6 PS／1999年／復刻
- ●スーパーマリオブラザーズDX GB／2000年／リメイク
- ●ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち PS／2001年／リメイク
- ●メモリアル☆シリーズ SUNSOFT PS／2001～2002年／復刻
- ●星のカービィ 夢の泉デラックス GBA／2002年／リメイク
- ●ジャレココレクションVol.1 PS／2003年／復刻
- ●MOTHER 1＋2 GBA／2003年／復刻
- ●ファミコンミニシリーズ GBA／2004年／復刻
- ●ハドソンベストコレクション GBA／2005～2006年／復刻
- ●ファイナルファンタジーⅢ DS／2006年／リメイク
- ●Wii用バーチャルコンソールソフト Wii／2006年／復刻
- ●みんなでスペランカー PS3／2009年／リメイク
- ●いっき おんらいん PS3／2010年／リメイク
- ●ニチブツ・アーリーコレクション PC／2010年／復刻
- ●3Dクラシックスシリーズ 3DS／2011年／リメイク
- ●ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン＆スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ Wii／2011年／復刻
- ●3DS用バーチャルコンソールソフト 3DS／2011年／復刻
- ●WiiU用バーチャルコンソールソフト WiiU／2013年／復刻
- ●ファミコンリミックス WiiU／2013年／リメイク

## 名作保証の作品群、復活

当時のプレイヤーには懐かしさを、若いゲーマーにはいまのゲームにはない驚きを。ファミコンの名作は、いくつもが時代を超えてリメイク、あるいは復刻されてきた。一定以上のファンがいるファミコンソフトのリバイバルは、安定した売り上げが見込めるジャンルとして定番化したのである。復活の手法も多彩で、『スーパーマリオコレクション』のように対応ハードに合わせてグラフィックなどに手を加えたものもあれば、より強く懐かしさを喚起するためそのままの形で出す「ファミコンミニ」のようなものもある。また最近ではゲーム本編だけでなく、周辺グッズをあわせて復刻させる動きもあり、メーカー側の工夫が見て取れる。

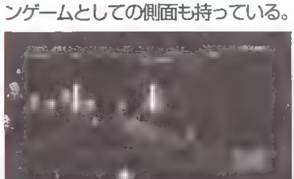
### スーパーマリオコレクション

『1』『2』『3』『USA』のFC『スーパーマリオ』シリーズ4タイトルを、SFCのグラフィックにリメイクしつつまとめた一本。200万本以上売り上げており、旧作のリバイバルにニーズがあることを証明した。



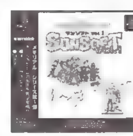
### みんなでスペランカー

ゲーム史上最弱の主人公がPS3でまさかの復活を遂げ、話題をさらったタイトル。その名が示すとおり、最大6人同時プレイ可能なオンラインゲームとしての側面も持っている。



### メモリアル☆シリーズ SUNSOFT

サンソフトのファミコンソフトを複数セットで移植していたリバイバルシリーズ。追加要素はほぼないが、その分1,575円という手頃な価格設定で勝負した。




### ナムコアンソロジー1

FC『スターラスター』など、ナムコの家庭用オリジナル作品を復刻していたシリーズ。原作を忠実に再現した移植版と、リメイク版を同時に収録している。

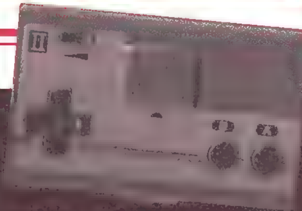


### ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ

『ドラクエ』の25周年記念作品は、ゲームの移植に加え、特典ディスクや当時の攻略本「ファミコン神拳」を同梱。グッズも復刻の対象とした。



# 1990年代後半〜レトロゲームブームの起こり



ひとつの文化として成立していたファミコンは、その終わりのあとに、懐古されるものとして再びムーブメントを呼び起こすことになる。レトロゲームブームの到来、発展に寄与したものは、多岐にわたった。

## レトロゲーム専門店の開店



ファミコンを筆頭とする、レトロゲームを専門に扱うゲームショップが秋葉原や日本橋などに出現。ソフトコレクターの需要を満たすものとして注目を集める。レトロゲームの価値を決める指標となり、また入手も容易にしたが、一方で行き過ぎたプレミア価格には賛否両論の声があった。

## レトロゲーム専門誌の発刊

1996年には、日本初となる中古ゲーム専門誌『ユーズド・ゲームズ』が創刊。ファミコンを再評価する気運を高めた。時を同じくして発生したバカゲー・クソゲー評論のブームも、埋もれたゲームソフトの発掘につながっている。




同誌はその後誌名を『ユーゲー』『ゲームサイド』と変えつつ、長い歴史をつむいだ。

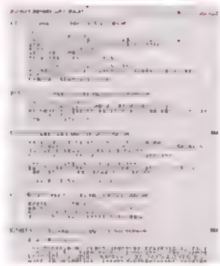
## ファミコングッズの出現

ファミコンの生誕20周年に前後して、アーケードのプライズマシンの景品などを中心に名作ソフトやファミコン本体、周辺機器をモチーフとしたグッズが大量に登場。大人になったファミコン世代を直撃し、多くの人に過去を振り返らせるきっかけとなった。



## ネットによるブームの顕在化

90年代後半から進んだインターネットの普及もレトロゲームブームに大きな役割を果たす。あえてレトロゲームに目を向ける少数派が、簡単に情報交換できる土壌が整ったのだ。レトロゲームの再評価は、草の根的なネット上の動きから推し進められた側面もある。



## レトロゲームブーム、その黎明の極私的記憶

### ●ブームの始まりは「手探り」

ゲームショップでたまたま掴んだ『東方見文録』に衝撃を受け、ファミコンソフト収集を始めた90年代後半の自分。ゲームショップやおもちゃ屋を巡り、プレイして、埋もれていた名作を発掘する日々を過ごしていた。この時期はまだ、店の片隅で思いがけない掘り出し物を見つけることも多数。後にプレミア化した『東方見文録』は、480円で購入していたりする。レトロゲームを探索するため、コレクター仲間と関西から広島まで1泊2日で遠征、なんてこともしていたくらいだ。それだけの情熱を傾けるに足るほど、発見に満ちた手探りの日々だった。

レトロゲームブームが始まったころ、手探りだったのは自分だけではなかったと思える。生まれたばかりのレトロゲーム専門店は値段なんて店によってバラバラで適正価格を模索中、ゲームメーカーもリメイクや復刻をどう商売に結び付けようかと試行錯誤していた。関わるものすべてが、新しいムーブメントを作ろうという熱に満ちていたのだ。もう終わったはずのファミコンなのに、そこには確かに「始まり」があった。

### ●ファミコンが生んだつながり

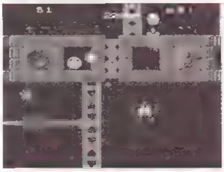
熱は、ファミコン愛好家たちが集うネットの掲示板にもあった。攻略方法を聞く人、たわいない思い出話を語る人、ソフトの交換を希望する人……。彼らはさまざまな形で、ファミコンを熱く愛していたのだ。その中の一部は、まだHTMLの勉強や専用ソフトが必要で敷居の高かったホームページを制作、また一部はオフ会で同じレトロゲーム仲間との交流を深めたりと、アグレッシブに行動していた。結果、自分はファミコンが人と人をつなげる様子を目の当たりにし、また体験もしている。本来生まれるはずもなかった、奇跡的な出会いやつながり。それもまた、レトロゲームの遺産だったと思える。

# 共にあった有力メーカーたちのその後
# ファミコン サードパ

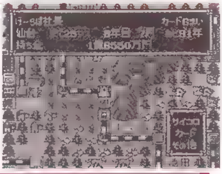
## 最初から最後まで支えた北の雄
## ハドソン

ナムコとともにファミコンの最初期から参入。中期にはキャラバンの開催、名人ブームを巻き起こすなど、一貫して有力メーカーであり続けた。その後は人気シリーズを武器に活躍したものの、業績悪化から2005年にはコナミの子会社に。そして2012年３月、ついにコナミデジタルエンタテインメントに吸収され、解散してしまう。

ファミコン代表作
スターソルジャー



その後の代表作
桃太郎電鉄シリーズ



現在　もはや名前も残らず……

## ゲーム業界最古参の重鎮
## タイトー

ファミコン時代は『スペースインベーダー』『エレベーターアクション』などアーケードからの移植でヒットを量産。一方で『たけしの挑戦状』を筆頭に、意欲的なオリジナル作品にも挑戦した。2006年にスクウェア・エニックスの子会社となるも、ブランドは現在も存続。アーケードを中心に、まだまだ新作を送り出している。

ファミコン代表作
たけしの挑戦状



その後の代表作
電車でGO！シリーズ



現在　老舗は形を変えながらもいまだ存続

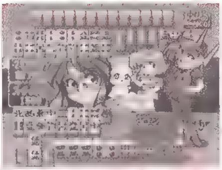
## 味のあるゲームで憎めない存在
## ジャレコ

2000年に一旦は香港の通信系企業パシフィック・センチュリー・サイバーワークスに買収された。しかし2006年にはゲーム事業部門が独立。2009年にはオンラインゲーム会社・ゲームヤロウの子会社となる。2012年には過去作の版権をハムスターに提供。ゲームヤロウが2014年に破産したことで、ジャレコブランドは幕を閉じた。

ファミコン代表作
燃えろ!!プロ野球



その後の代表作
スーチーパイシリーズ



現在　燃えろ!!どころか燃え尽きた

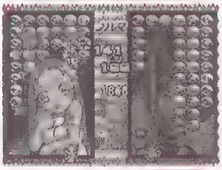
## ヘンと硬派の二面性
## データイースト

アーケードではクセの強い作品だらけのメーカーとして知られるが、ファミコンでは『ヘラクレスの栄光』『メタルマックス』『神宮寺三郎』など、コアなファンを持つ硬派な作品が光った。安泰に見えたが、なぜか手を出していたサブビジネスのしいたけ栽培事業の失敗などが響き、1999年に和議申請。2003年に自己破産している。

ファミコン代表作
探偵 神宮寺三郎シリーズ



その後の代表作
マジカルドロップシリーズ



現在　あまりに無軌道すぎた結果消滅

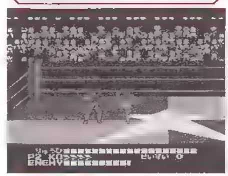
# ーティ ジ・アフター

ソフトを供給するというスタンスでファミコンブームを支え、盛り上げたサードパーティたち。その全盛から20年以上、果たして各メーカーはどのような歴史をたどったのか。有力どころの行く末を振り返る。

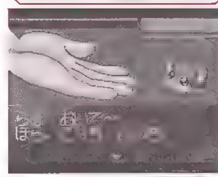
子どもたちの圧倒的支持を得た
## カルチャーブレーン

ファミコン時代は『飛龍の拳』『スーパーチャイニーズ』の二枚看板で、特に低年齢層からの人気を獲得。しかしPS以降はゲームの進化に対応しきれなかったようで、シリーズ新作もいつの間にか凍結されてしまった。現在は携帯ゲーム機で子ども向けタイトルを細々制作中。生き残ってはいるものの、かつての栄華は見る影もない。

ファミコン代表作
飛龍の拳シリーズ



その後の代表作
ハムスター物語シリーズ

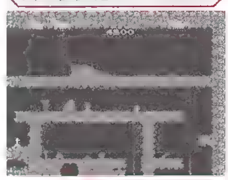


**現在** かつての二枚看板を思い出して……

職人気質の作品が光った
## アイレム

ファミコンでは『きね子』『不如帰』など風変わりなタイトルを出す中堅どころとして定着。1994年にゲーム事業から撤退するも、その版権や志はアイレムソフトウェアエンジニアリングに受け継がれた。がしかし、2011年に主要なスタッフが退社して事態がまたも一変。現在はパチンコ・パチスロ関連のソフトしか出る気配がない。

ファミコン代表作
スペランカー



その後の代表作
絶体絶命都市シリーズ

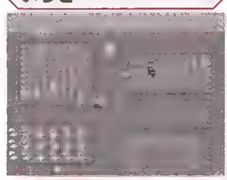


**現在** エイプリルフールネタももう無し？

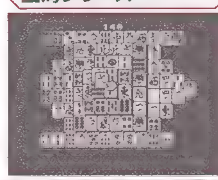
超絶技術を誇った名古屋の星
## サン電子

ファミコン初期は『いっき』を筆頭に、クソゲー扱いされることもあった個性派作品を発売。しかし後期になると覚醒し、ハードの性能を限界まで引き出した映像や音楽を実現、ゲーマーの度肝を抜いた。2000年以降は一旦ゲームから距離を置くも、最近になって再び動きが活発化。3DSではごく初期から作品をリリースしている。

ファミコン代表作
いっき



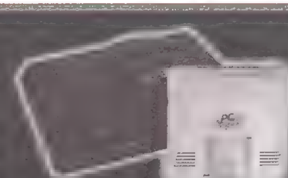
その後の代表作
上海シリーズ



**現在** 家庭用ゲームの世界に、おかえり！

## ▶覇権を争ったライバル NEC&セガの行方

ファミコンと争ったライバルハードメーカーのその後は——PCエンジンを擁したNEC（NEC-HE）は後継機のPC-FXが失敗して、2000年に解散。そのスタッフの一部が移籍したNECインターチャネルは、インデックスの傘下などを経て、2010年にゲームメーカーのライトウェイトのものとなった（ゲーム事業のみ）。メガドライブのセガはドリームキャストを最後に家庭用ゲームハード事業から撤退し、ソフトメーカーに転身。セガサミーホールディングスの1社として、いまも活躍中である。



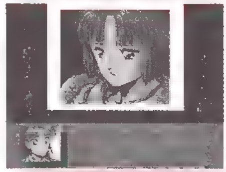
"ライバルあってのゲーム市場"という点を明らかにした両社の功績は大きい。

地味だが秘めたる技術は本物

## HAL研究所

『バルーンファイト』『ゴルフ』といった任天堂の作品に初期から開発で参加。『メタルスレイダーグローリー』などからもわかるように、非常に技術力のあるメーカーだった。1992年に倒産したが、任天堂の出資を受け再建され、現在も開発会社として活躍中。ちなみに任天堂社長となった岩田聡は、かつてこの会社の社長だった。

ファミコン代表作
メタルスレイダーグローリー



その後の代表作
スマッシュブラザーズシリーズ



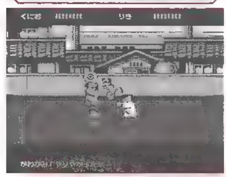
現在　任天堂社長の輩出もあって安泰

「くにおくん」で地位を確立

## テクノスジャパン

『ダブルドラゴン』でアーケードを席巻し、ファミコンでは『くにおくん』シリーズのヒットにより、一躍人気メーカーに。だが『くにおくん』頼りのラインナップだったためか売り上げが先細りし、ファミコン終了から間もない1996年に倒産した。なお、『くにおくん』の版権は別会社に移されており、現在も新作が開発されている。

ファミコン代表作
ダウンタウン熱血物語



その後の代表作
くにおくんシリーズ



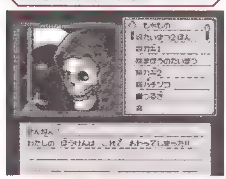
現在　くにおたちだけが生き続けている

ナムコじゃありませんよ？

## ケムコ

海外ゲームの移植を得意とし、『シャドウゲイト』ほか高難度アドベンチャーで多くのプレイヤーにトラウマを残したケムコ。PS2時代以降には家庭用ゲームでの活動は沈静、携帯電話向けゲームに注力するようになっていた。しかし、2010年代に家庭用ゲームに復帰。3DSやWiiU、PSVitaなどで精力的にダウンロードソフトを配信中だ。

ファミコン代表作
シャドウゲイト



その後の代表作
キッドクラウンのクレイジーチェイス



現在　見事な立ち回りで再起動に成功

一線級サードパーティのいま

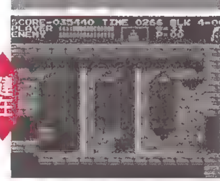
## そしてメーカーの挑戦が残したもの

ここまでで紹介しなかった一線級のサードパーティは、現在も多くが意気軒昂だ。ただ時代の流れか、スクウェアとエニックス、バンダイとナムコ、コーエーとテクモのように合併したところが多い。当時と変わらぬブランドを維持しているのは、コナミとカプコンくらいである。

ビジネスチャンスを感じ取って、数多くのメーカーが参入したファミコンの時代。大成功を収めたメーカーもあれば、いつしか消えていったところもある。だが、どんなメーカーでも売れるチャンスが等しくある、可能性に満ちた土壌がファミコンには確かにあった。サードパーティが縦横無尽に生み出したゲームソフトがファミコンの大きな魅力だったことは間違いない。そして、そこに挑戦したサードパーティたちの勢いこそが、その後のゲーム産業の大きさを決定づけたと言っても、無論過言ではないだろう。



健在



健在



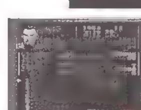


合併





合併





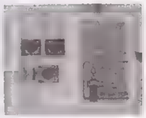
合併

あらためて考える

# ファミコンというゲームハード

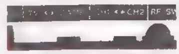
## RF接続

当時のテレビにはコンポジット端子がほとんどなかったため、ファミコンとの接続はRF接続が標準だった。白くて四角いRFスイッチにアンテナ線を巻きつけて準備をするのだが、ほとんどの子どもがこの作業を親に任せたのでは。



## 後部スイッチ

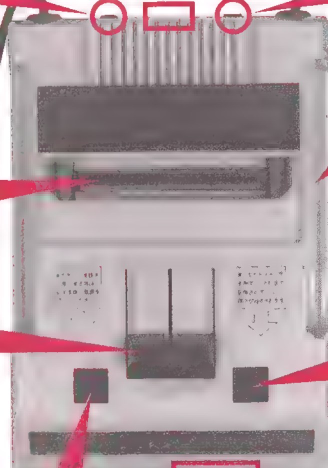
本体の後部にはテレビ・ゲーム切り替え用とRF出力先切り替え用の2つのスイッチが搭載されていた。とはいえ一度「GAME」「CH2」にセットしたら、以降触ることは皆無だったろう。



## ACアダプタ

必ず根元がもげてくるACアダプタ。ゲームをいいところまで進めたときに限って接触不良が起き、それまでの努力がパーになったりした。また、ゲームのしすぎにより親に隠されるものの筆頭でもあった。





## カセット差込口

ゲームが起ち上がらなかったら、カセットとあわせてとりあえずフーフー息を吹きかけてみる部分。ホコリは吹き飛ぶものの、錆が発生するため本体にはあまりよろしくない。もちろん子どもはそんなことお構いなしだったが。

## コントローラスロット

2つのコントローラは本体脇のスロットに収められるようになっていた。ファミコン以降でこの機能をハードに設けたのは……プレイディアぐらいだろうか。

## イジェクトスイッチ

押し込むとカセットが抜ける。使い込むうちにプラスチックパーツが壊れ、内側の金属パーツがむき出しになることも。ニューファミコンでは省かれ、カセットは手で引き抜くことになった。

## リセットスイッチ

つまらないミスをしたとき、対戦で負けそうなときなどに活用される便利なボタン。後者は大抵ケンカになる。猫などが悪びれもせず押すことも日常茶飯事だった。ある意味、プレイ中は意地でも守らなければならない部分。

## 電源スイッチ

ちゃんと切ってからカセットを抜き挿ししないと、画面がバグったりバッテリーバックアップのセーブデータが飛んだりと大変なことになるもの。リセットスイッチと違い、間違って切ってしまうことがまずない安心の仕様。

## 拡張コネクタ

周辺機器を取り付けるだけでなく、ゲームによってはこの部分をいじることで通常ではあり得ないバグ技を発生させられた（ただし故障率は跳ね上がる）。最初期以外の本体には、この部分を守るカバーが付属している。





## コントローラⅠ

Ⅰコンの特徴は、こちらのみに用意されたSTARTボタンとSELECTボタン。ポーズが自由にできるため、対戦ではSTARTを連打してⅡコンのプレイヤーに嫌がらせする光景もよく見られた。また、ファミコンのコントローラは本体を分解しないと取り外せないため、よく使うⅠコンのボタンが壊れようものなら一大事。ジョイスティック需要の何割かは、間違いなく壊れたⅠコンの代わりとしてだったはずだ。

**●SELECTボタン考**

最も使用頻度が低かったSELECT。タイトル画面でたまに使うのが関の山だったが、それ以外の特徴的な使用例を挙げると「自殺」がある。「ロードランナー」「バベルの塔」「火の鳥」などはいずれも「SELECTで自殺する」仕様で、これにより任意のリトライを可能としていた。複数メーカーから同様のボタン割り当てのタイトルが出ていたあたり、普通は触らないものとしてのSELECTの共通認識が見えて興味深い。

## コントローラⅡ

Ⅰコンに比べれば使う回数が少ないため、消耗は少ないⅡコン。マイクの搭載が最大の特徴であるものの、このマイクは使わずに放っておくと調子が悪くなり、ずっと雑音が鳴り続けたりすることもある諸刃の剣だった。

**●マイク考**

使いどころの少ないマイクも、まったく活用されなかったわけではない。有名なところでは「バンゲリングベイ」で援軍を呼ぶ裏技、「たけしの挑戦状」のカラオケなど。実際のところこのマイクは音声入力の有無を感知する程度しかできないので、「ハドソン!」と律儀に叫んだり、「雨の新開地」を歌詞どおり歌う必要はなかったのだけども。

# これからも共にあり続けるゲー

# ファミコンオンリー

バーチャルコンソールの配信などで、多くのファミコンタイトルが手軽にプレイできるようになった。だが、ファミコンにはまだまだ知られざる名作が眠っている。

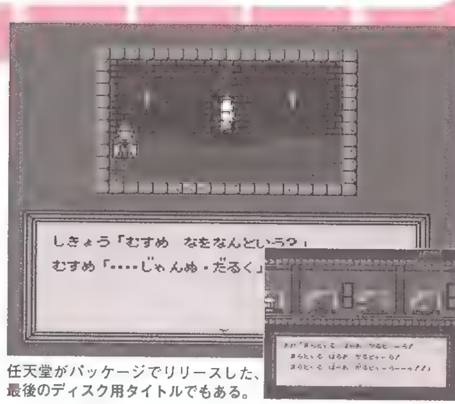
## 当時ならではの危険な表現は ファミコンオンリー

### タイムツイスト 歴史のかたすみで…

任天堂　1991年　ADV

**こんなゲーム** 『新・鬼ヶ島』や『遊遊記』の流れを汲む、ディスク2枚組のADV。主人公は自分の体を奪った悪魔を追って、中世フランスや第二次世界大戦中のドイツなど、さまざまな時代へタイムスリップ。各時代で他人の体を借りながら史実にかかわっていく。語られるテーマは宗教や人種差別などシリアスなもの。人間の欲望について考えさせられる物語には先が気になる魅力があり、同時にかなり生々しい。

**評価** 任天堂のオリジナルADVとはいえ、ディスクシステム末期という環境が響いてマイナー化。他に類を見ない物語は、プレイした者には好評だった。




任天堂がパッケージでリリースした、最後のディスク用タイトルでもある。

### 東方見文録

ナツメ　1988年　ADV

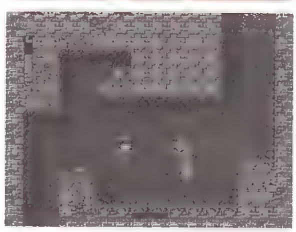


**こんなゲーム** タイムスリップした大学生とマルコ・ポーロの珍道中……と簡単な解説に収まらない、不条理な展開が続くADV。特にエンディングの後味の悪さは伝説級で、描写のヤバさから今後も確実にファミコンオンリーだろう。

**評価** 発売当時はさほど目立たなかったが、バカゲーとして知られ再評価。カルト作品の代表格に。

### まじかるキッズどろぴー

ビック東海　1990年　ACT

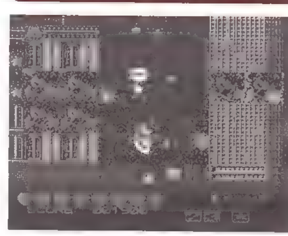


**こんなゲーム** 『ロックマン』に似すぎて物議をかもした一本。裏を返せばゲームシステムは完成されているわけで、最初から全部使える特殊攻撃を駆使しての攻略はやりごたえ十分。ビジュアルシーンの美しさも密かに見どころだ。

**評価** 二番煎じとの声が多数。だが元ネタを凌駕する難度とどろぴーの可愛さにコアなファンも。

### 暴れん坊天狗

メルダック　1990年　STG



**こんなゲーム** 自機である天狗のお面がアメリカを救うため進撃するという横スクロールSTG。ビルや兵器をバリバリ破壊していくさまは蹂躙にしか見えないが、プレイヤー側からすれば爽快感が高く何も考えず楽しめる一本だ。

**評価** 一部シューターから熱烈な支持を獲得。高レベルのバカゲーとしても早くから定評があった。

# ムたち タイトル 傑作選

リメイクや復刻の可能性はとてつもなく低いが、ぜひとも一度は触れてほしい、そんなファミコンオンリーな逸品を紹介しよう。

## 唯一無二のシステム だからファミコンオンリー

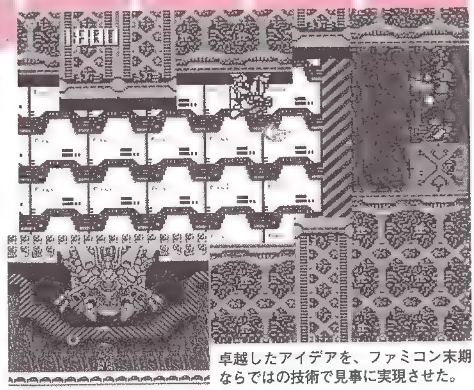


### 重力装甲メタルストーム

アイレム／1992年／ACT

**こんなゲーム** 「重力の反転」を根幹に取り入れたACT。簡単な操作で天井が地面に、地面が天井にと入れ替わる。高い壁を重力反転を使って乗り越えるなど、道中にはこの独特のシステムを活かした仕掛けが満載。さらに敵配置などが変わる高難度の2周目もあり、遊びがいは抜群だ。細部まで異様に描き込まれたメカ、多重スクロールの実現と全体的にファミコン離れしたレベルで、どこを切っても手抜きはない。

**評価** 発売時は宣伝も少なく撃沈。のちに再評価が進んだが、同じ後期の名作アクション『ギミック！』などに比べると現在もマイナーを脱してはいない。

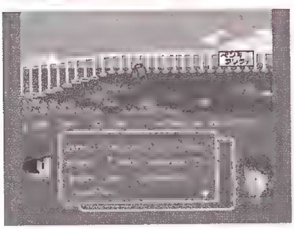


卓越したアイデアを、ファミコン末期ならではの技術で見事に実現させた。



### 殺意の階層

HAL研究所／1988年／ADV



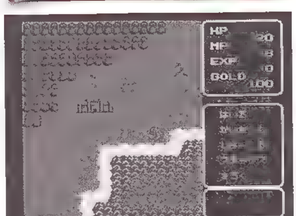
**こんなゲーム** ゲーム会社で発生した殺人事件に挑むADV。捜査には制限時間があり、行動選択ごとに時間が経過するためムダな動きは許されない。後半の尋問シーンとあわせて、理詰めで真相へ迫る本物の推理力が必要となる。

**評価** 高すぎる難度にさじを投げる人が続出。しかしクリア達成者は、軒並み屈指の名作と評した。



### カリーンの剣

DOG（スクウェア）／1987年／ARPG




**こんなゲーム** 敵に触れると戦闘シーンに移るという、独特のバトルシステムが特徴のARPG。戦闘開始まで敵が何匹出るかわからず、また逃げられないため緊張感は高い。すぐ復帰可能なセーブをフル活用するプレイが要求された。

**評価** スクウェア作品ながら、地味さから当時も現在も注目度は低い。BGMの良さなど見どころは十分。



### フェアリーテイル

ソフトプロ／1989年／SLG




**こんなゲーム** 敵と味方が行動を決定後、同時に動き出す半リアルタイム制の戦闘を採用したSLG。敵の動きを読み切り、攻撃を仕掛けられたときの快感は相当のものだ。敵が非常に強くてとにかく難しいが、遊びごたえはある。

**評価** 発売当時から隠れた良作として知られていた。プレミア化しているが、それも納得できる一本。

# 究極的な対戦の熱さ なのにファミコンオンリー

## 百の世界の物語

アスク講談社／1991年／TBL



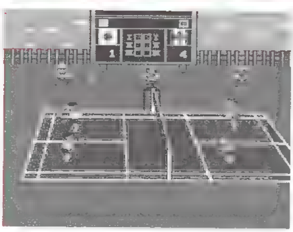
RPGの醍醐味である、キャラの成長が手軽に味わえる点も大きな魅力だ。

**こんなゲーム**
一言で表すなら、ボードゲームとRPGの融合。マップを自由に回り、クエストを受けてお金や経験値を獲得しながら最終目的の達成を目指すという内容だ。最大の特長は４人で遊べる点にあり、他人が受けたクエストに乗っかって共闘したり、おいしいとこ取りをしたりと多彩な駆け引きが可能。豊富なイベントとレベルアップの早さのおかげで逆転要素も十分で、１時間程度で充実の対戦が楽しめる。

**評価**
マイナーなれど確実に盛り上がる対戦ゲームとして好評を得ている。発売当時から高値安定で、現在もプレミアソフトのひとつとして知られる。

## スーパーダイナミックスバドミントン

バップ／1988年／SPT

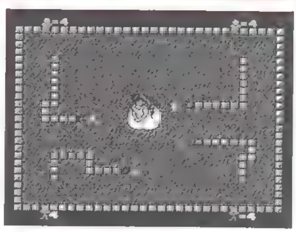


**こんなゲーム**
現在も他に類を見ない、バドミントンのゲーム化作品。操作にクセがありプレイのハードルは高いものの、慣れてくると感覚は一変。レシーブの方向や強弱で相手を揺さぶり、スマッシュを狙うラリーが非常に白熱する。

**評価**
現在まで存在自体がほぼ知られていないレベル。ましてや対戦の面白さを知るものなど……。

## Wit's

アテナ／1990年／ACT

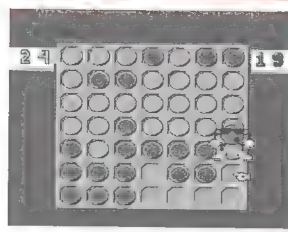


**こんなゲーム**
移動した軌跡に線状のブロックが残る自機を操り、最後まで生き延びれば勝ち。対戦相手をいかにブロックで妨害するかがひたすら熱い。１試合が数十秒で決着するテンポの良さに、連戦で盛り上がること必至だ。

**評価**
対戦プレイがそれほど注目されることはなかった。そのため、熱さを知らない人がいまも多数。

## SPOT

BPS／1992年／TBL



**こんなゲーム**
見た目はオセロ風だが、置いたコマと隣接する敵のコマが自分のものになるという独自のルールを採用。取って取り返されての応酬が続き、自然と相手の先を読んだ手を考え始めてしまう。奥深い思考系の良作だ。

**評価**
マイナー具合ではここで取り上げた作品内でも随一。対戦プレイをする機会は無に等しいか。

### ▶オンリー確定？　ファミコンの良作キャラゲー

ファミコンで数多く発売された、アニメやマンガや有名人などを題材としたキャラゲー。ここにも良作と言えるタイトルは無数に眠っている。代表的なところでは、アクションの小気味よさと隠しアイテム探索のバランスが絶妙だった『グーニーズ』、吉本芸人たちを活かしてコミカルさを出しながらも推理ADVとしては本格派だった『さんまの名探偵』など。キャラゲーは発売メーカー以外に原作元の許可も必要なため、ファミコンオンリーであり続ける可能性が高い。ファミコン実機で、キャラゲーの良作を掘り起こしてみるのもいいのではないだろうか。



ゲームで原作を知った人も多かった。

## そこから始まり、いまも続いている

# ファミコンの12年が残したモノ

**根付いたものもあれば、消え去ったものもある。ファミコンがその外側に与えた影響、生み出した事象はあまりに膨大だった。その中から、現在も形を変えながらも続いているものにスポットを当ててみよう。**

## ゲームショップ

多くの客が寄り付く商材なら、それを専門に扱う店が生まれるのも当然のこと。ファミコンの人気は、全国にゲームショップを生み出すきっかけとなった。ゲームソフト1本を買うのもなかなか難しかった子どもたちにとって、安い中古ゲームは強い味方に。また、最新作をデモプレイできる機会などもあったため、ゲームショップはあっという間にゲーマーたちの社交場となった。ただ最近は、娯楽趣味の多様化や、ネットによる通信販売の充実、ゲーム自体のダウンロード販売などにより、勢いを失いつつあるのが実情である。

ちなみにかつては、ゲームソフトを「売る」のではなく「貸し出す」ショップも存在した。しかし、これは著作権法の改正により早々に淘汰されている。




現在のゲームショップはチェーン店がほとんど。以前は多かった個人経営の店は、目に見えて減少している。

## ゲーム周辺機器

ゲームハードに対する機能拡張として、サードパーティが周辺機器をリリースする、そんな商売が広まったのもファミコン人気の影響によるものだ。ファミコンの初期には、ジョイボール（HAL研究所）やジョイカード（ハドソン）など連射機能付きジョイスティックが普及。機能でコントローラを選ぶことも当たり前になった。またファミリートレーナーをはじめとする、一部のゲーム専用の周辺機器の登場も見逃せないところ。これらは失敗も多かったが、家庭用ゲームの可能性を広げる一助になったと言えよう。なお、失敗が多いのは現在も同じである。



こちらはファミコン周辺機器の雄・バンダイが投入した「カラオケスタジオ」。専用の対応ソフトも2本リリースされた。

## 海外ゲーム業界

ファミコンは、海外にも大きな影響を及ぼしている。80年代前半のアメリカはソフトの粗製乱造に端を発する、いわゆる「アタリショック」によって家庭用ゲームのマーケットが壊滅的状態にあった。これを立て直したのが、海外版ファミコン「NES」を市場に送り込んだ任天堂だったのだ。いまや巨大マーケットとなり、名作が数多く日本版にローカライズされる海外市場も、ファミコンがなければ存在していなかったかもしれない。




アメリカにもゲームショップはある。ゲーマーの集う場所は全世界共通だ。

## ゲーム関連本

“ゲームに関する本”が大きな市場を形成したのも、ファミコンの人気があってこそだ。攻略本やゲーム雑誌はそれこそ数え切れないほど発刊され、中には『スーパーマリオブラザーズ完全攻略本』(徳間書店)のように、100万部以上を売り上げたベストセラーまで誕生。そのほか、ファンブックや設定資料集、ゲームを題材にしたマンガなど、ゲームの世界やキャラをより楽しむための副読本も賑わった。

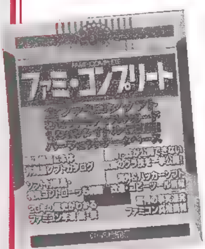
なお、90年代後半のレトロゲームブーム以降からは、批評や当時の思い出の振り返りなど、さまざまな形のファミコン関連本が新たに出現している。

### 押さえておきたい ファミコン関連名著



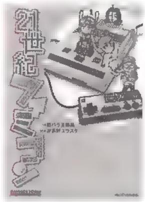
**ぴあBOOK ファミコン**
ぴあ／1994年

田尻智、山下章、平林久和など超豪華メンバーがファミコンの名作50本をレビュー。作品の魅力が直球で伝わる読みごたえは圧巻だ。



**ファミ・コンプリート**
三才ブックス／2003年

全1,252本のファミコンソフトをゲーム画面や箱・説明書の写真まで付けて解説している。資料性の高さではナンバーワンのカタログ本。



**21世紀ファミコン**
マイクロマガジン社／2010年

「『ディグダグ』でステージの地面全掘り」など、新ルールの考案でファミコンソフトを遊び尽くす。アイデアとチャレンジの連続に脱帽。



**超クソゲー1+2**
太田出版／2011年

クソゲー・バカゲーブームに先鞭をつけた『超クソゲー』シリーズ。その再録+新規追加である本書では、レトロゲームを中心にレビューしている。軽妙な語り口で一癖あるゲームを斬っていくさまは爽快の一言。思わず作品をプレイしたくなる。



**超実録裏話 ファミマガ 創刊26年目に明かされる制作秘話集**
徳間書店／2011年

『ファミリーコンピュータMagazine』の元編集長による回顧録。ファミコン全盛期のゲーム雑誌の内情は、読みものとしても抜群の面白さだ。

## ファミコンの12年が残したモノ 裏面

### ゲームコピー

家庭用ゲームソフトをコピーして遊ぶ、いわゆるマジコンの元祖のようなマシンはファミコンから存在した。カセットコピー用の「ファミリーライター」やディスクコピー用の「子育てゴッコ」などがそれで、中でも前者はおおっぴらにテレビ番組の取材に応じていたことも。牧歌的な時代だったとも思えるが、現在では大きな問題になっている分野であり、ファミコン人気が残したものの暗部とも言えるだろう。

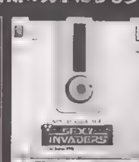



ディスクソフトのコピーマシン「子育てゴッコ」は、いくつものバージョンが発売された裏の人気アイテムだった。写真は当時雑誌などに掲載された広告。

### 非公認ゲーム

ハードホルダーが認可していないゲームの開発、販売という商売もファミコンを機に注目されるようになった。ファミコンではアダルト要素(といっても脱衣くらいだが)の入ったゲームが有名どころで、主に制作していたハッカーインターナショナルは、一時任天堂と裁判沙汰に至っている。ゲーム雑誌の広告やゲームショップで見られたパッケージに期待を膨らませた思春期の男子たちも多かった。






写真は『セクシーインベーダー』。アダルト要素が主なためゲームの出来は総じてイマイチだった。

## ゲーム番組

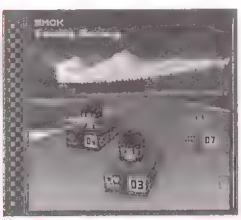
ファミコン現役当時、ゲーム番組と言えば『ファミっ子大集合』などの新作紹介番組だった。現在はそういった内容の番組はほぼ存在しないが､代わりに生まれたものも。それが、レトロゲームに焦点を絞ったバラエティ番組である。中でも『ゲームセンターCX』が与えた影響は大きく、レトロゲームの楽しさを広く認知させた功績は計り知れない。ゲームに対して試行錯誤し、クリアを目指す。その原初の面白さを伝えた同番組は、まさかのゲーム化や映画化まで果たすなどCS番組にもかかわらず異例の大ヒットとなった。




よゐこの有野がレトロゲームに四苦八苦する姿が視聴者の強い共感を集めた。

## 8bitミュージック

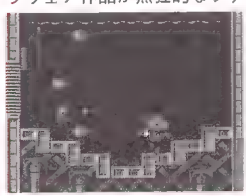
「ピコピコ」とも呼ばれる、ファミコンならではの8bitミュージック。これらは懐かしさを呼び起こすものとしてファミコンの終了後も人気を集め、やがて「チップチューン」と呼ばれるひとつのジャンルにまで成長した。最新ゲームの楽曲やJ-POPを8bit風にするアレンジCDなども、いまや珍しくなくなっている。また、YMCK、サカモト教授といった8bitミュージックを武器に活躍中のアーティストも多数。



写真はYMCKの『ファミリーレーシング』。YMCKは、ドット絵のファミコンキャラを作るDSiウェア『PiCOPiCT』にも参加した。

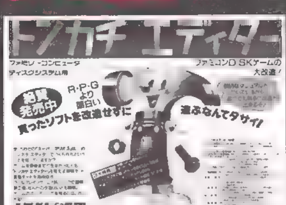
## ドット絵

8bitミュージックと並びファミコンを想像させるものと言えば、点の組み合わせでグラフィックを表示するドット絵。一時期はポリゴンが主流になり絶滅寸前だったが、現在は見直され、あえてドット絵を採用したゲームも見られる。ファミコン当時のグラフィックを完全再現した『ロックマン9』の登場や、緻密なドット絵が魅力のヴァニラウェア作品が熱狂的なファンを獲得している事実などは、ドット絵の再評価が進んだからこそ生じたものだろう。



全編ドットの『ロックマン9』。あえてファミコン風で、という思想が受け入れられる時代になった。

## ゲーム改造



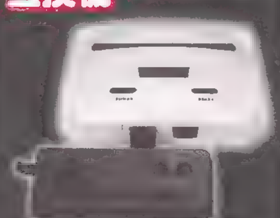

ゲームコピーがあれば、もちろんゲーム改造もファミコンの時代から存在している。当時はディスクが改造の対象で、「トンカチエディター」「ジンゴロー」などの改造専用ソフトが出回っていた。もちろん任天堂非公認のアイテムである。ただしできることは限られており、キャラの書き換えや一部ゲームのステージ作成などが関の山だった。

## パチモノソフト



任天堂正規品よりコピー品が横行したアジア圏では、現地のメーカーが勝手に開発したゲームが多数出現している。これらは「パチモノソフト」と呼ばれ、一部は日本のコアなゲームショップに並んだこともあった。余談だが、アジア諸国ではファミコンが現役続投中であり､いまなおファミコンの新作（？）がリリースされ続けている。

## 互換機



ファミコンの新作が出なくなってからもファミコン本体の需要は多分にあり、結果、任天堂未認可のファミコン互換機が数多く出回ることに。特にニューファミコンが生産終了した2003年以降は、その動きが顕著になった。手軽かつ安価にファミコンソフトを遊べる利点はあるが、そこは互換機。一部のソフトが正常に動作しない難点がある。

# ファミコンクエスト

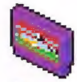
2015年8月1日　発行

著　者　冨島宏樹
発行人　塩見正孝
発行所　株式会社三才ブックス
〒101-0041
東京都千代田区神田須田町 2-6-5
OS'85 ビル 3F & 4F
電話 03-3255-7995（代表）
FAX 03-5298-3520

印刷・製本　大日本印刷株式会社
表紙　平野清之
デザイン　西村亜希子
加納もえ
編集　宍倉　淳

ISBN978-4-86199-796-9　C0076

ファミコンクエスト
FAMICOM QUEST


スパルタンX


ディスクシステム（ディスク）


デビルワールド


ドラゴンクエスト


ドンキーコング


バルーンファイト

**冨島宏樹**
**TOMISHIMA HIROKI**

ライター。月刊ゲームラボで「ファミコンワンダース」「ファミコンジャンル」「ファミコン探検シリーズ」「ゲームボーイ進化論」ほかレトロゲーム連載を手掛ける。また、「ゲームサイド」（マイクロマガジン）などのゲーム誌でも執筆。正規販売されたファミコンソフトはROMカートリッジ、ディスクを合わせてすべて所有するコレクターでもある。


ピンボール


ファイナルファンタジー


ファミコンウォーズ


麻雀


マリオブラザーズ


燃えろ!プロ野球


ロックマン

ISBN978-4-86199-796-9
C0076 ¥1400E

三才ブックス

定価 本体1,400円＋税

ファミコンクエスト
FAMICOM QUEST

月刊ゲームラボ特別編集
ファミコンクエスト
冨島宏樹
sansaibooks

## 歴史的名機をいま再び探求！

CONTENTS

- 現行機だった12年間の栄枯盛衰を辿る
- ファミコンで花開いたゲームジャンル
- 定番となったファミコン文化とその後
- ファミコンを支えたディベロッパーほか

『ドラクエ』『FF』はなぜ面白いのか!?

冨島宏樹

sansaibooks

プラウン管のクソガキ時代がここにあるよ！ by ヒャダイン

# あの熱狂には理由があった！

